15F
BANZZAI - N°16
Numéro spécial

Novembre 93 SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY

N°16

BANZZAI

Le magazine des consoles Nintendo avec ses tatouages

15F
AVEC SES 2 CADEAUX

l'un des deux tatouages

DRAGON BALL Z

+

le giga poster

STREET FIGHTER II TURBO

ALIEN 3

Le frisson sur Super Nintendo !

SUPER MARIO ALL STARS

Le meilleur de Nintendo !

Capcom frappe très fort !

EXCLUSIF !

En avant-première, les nouvelles techniques ultimes de Ryu sur Street Fighter 2 Turbo !

JURASSIC PARK

Teste GB sur NES

LUDI GAMES

Ludi Games en fête !

SIM CITY

Serez-vous l'élu ?

YOSHI'S COOKIE

Le meilleur jeu sur Nes ?

N°16

Novembre 93

M 4485 - 16 - 15,00 F

Suisse : 4 FS
Belgique : 110 FB
Canada : 5,5 $

Portugal : 450 escudos
Grandes-Iles/Guyanne/Martinique/Réunion : 22,50 FF

POUR ENTRER

JURASSIC PARK
Look for this brand on all official Jurassic Park™ products. If it's not Jurassic Park™, it's extinct!
Jurassic park TM & © 1993 Universal City Studios, Inc & Amblin Entertainment, Inc.
OCEAN SOFTWARE LIMITED • 25 BOULEVARD PEETHIER

A JURASSIC PARK

MIEUX VAUT AVOIR SES CARTOUCHES

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.
© 1992 OCEAN ENTERTAINMENT, INC.

75017 PARIS · TEL: (1)40539285 · FAX: (1)42279573

NUMÉRO 16 - NOVEMBRE 1993

Ça y est, les cartouches sont bien nulles (sauf un mois de service)... Alors on relance un système de cadeaux sans rien autant y ch'ormir. Et les éditeurs ne chiffrent les fuit plus. Résultat : des tests indéfiniments pour la sortie de cartouches colossales... Street Fighter 2 Turbo (Nintendo) sera dans le numéro Jurassic Park (tout ces dans le 3ème) et la sortie de Super Mario All Stars (tout ces dans le numéro), une combinaison pour tous ceux qui avaient pris les 4 machins du Jumbo Sabotage ! Avec Lucas Games qui renonce à distribuer le Sussex, et Sculptée qui remoule...

La Station est toujours la mise sur cuisse, vive Fighting Spirit, mais les musiciens du neurone ne sont pas oubliés avec Yoshi's Cookie et le fabuleux Sim City qui se décide enfin à sortir des micros. Pour les plus esthètes, Denis le Malice. Pour les Décorteurs en herbe, le mini poster de Jurassic Park, le film/jeu événement de l'année (de la décennie ?) pour la chambre et les fabuleuses Dragon Ball Z pour les ères. Et pour tous, 99 radios d'infos et le 3615 Kendal pour les bidouilles rez-comiques... Quand le vice de fac tout le monde s'éclate !

EnNZZaH

● 8 NEWS ● 14 LES TESTS DU MOIS

Mario All Star (Super Nintendo), Denis le Malice (Super Nintendo), Street Fighter II Turbo (Super Nintendo), Alien 3 (Super Nintendo), Fighting Spirit (Super Nintendo), Sim City (Super Nintendo), Spiderman & X Men (Super Nintendo), Jurassic Park (Nes & Game Boy), Megaman 4 (Nes), Yoshie's Cookies (Nes), Robin Hood (Game Boy)

● 46 LES PETITES ANNONCES

● AU DOS DU POSTER :

Le courrier, les bidouilles, les techniques ultimes SF 2 turbo

Les prix des cartouches : c'est simple ! Deux petits bottomys lui fouet 3 à cinq d'deux prix en Jussieu. Ça vaut dire, vous ? Que le prix est entre les deux et approximativement plus près du prix de caucher que de cale de Sculptée. Un exemple : si ça n'est pas plus : 450-550 pour les bornes et la, vive ça d'ailleurs 400 F. Voilà, c'est bien...

RANMA 1/2 II

Ranma c'est de la baston à la sauce "Street". Graphiquement assez marrant, c'est une sorte de parodie (c'est le moins qu'on puisse dire !). Les actions de combat, hilarentes, sentent bon le "cartoon". Les combattants sortent de leurs poches des maillets ou des pancartes et personne ne s'étonne... Vous avez le choix entre 10 personnages plus ou moins rebloches, de Ranma au gros louis. Bien sûr, les coups secrets sont au rendez-vous. Bref, on y trouve tous les ingrédients des bons jeux de baston avec en plus une pointe d'humour bien venue. Sortie annoncée pour début novembre.

MISTER NUTZ

Si vous aimez les jeux de plates-formes hauts en couleurs, le petit écureuil de Mister Nutz vous combiera d'aise et vous fera sortir les mirettes des orbites. Sans être novateur sur le plan technique, les graphistes ont néanmoins monté très haut la barre et sont parvenus à un résultat qui frisera avec la perfection. Pour sûr, les dégradés et les décors sont travaillés. De plus les tableaux sont en nombre conséquent avec pleins de bons tout partout !

Ex nombreux sur la 16 bits de Nintendo et donc en test dans le prochain numéro.

RUN SABER

Voici un soft qui va faire plaisir aux passionnés des jeux d'arcade/action. En effet, Run Saber reprend le même système de jeu que Strider, le personnage peut s'accrocher à l'aide de ses mains aux murs et sur les diverses plates-formes qui jonnent les nombreux stages. A chaque niveau, un certain nombre d'ennemis vous attend : aliens, robotiles, algiles, mutants avec bien sûr le classique boss de fin de niveau. Sachez par exemple qu'il y a un effet de rotation en mode 7 assez impressionnant pour le premier boss. Je ne vous en dis pas plus si ce n'est que vous disposez d'un sabre dont la puissance peut s'accroître en récupérant des bonus, et d'un coup particulier en nombre limité. Les décors sont variés (graphiquement c'est sympa !). On avance tantôt à l'horizontal, tantôt à la verticale. Le musique sans être originale convient tout à fait au style du jeu. Vous en saurez plus le mois prochain.

BANZZAI 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS – Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60 – Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

RÉDACTION : *Rédacteur en chef* : Frank Ladoire – *Rédacteurs* : Damien Lebigre, David Tabarella, Lionel Vilner, Michaël Volovec, Louis Heavy – **RÉDACTEURS GRAPHISTES** : *Maquette, création artistique* : Séverine Dreux-Besnard – *Infographie vidéo* : Godefroy Luong – *Scanner / Photogra*phie : Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levassour, Carol Gregg – *Dessinateur* : Franck Gross – **SECRÉTAIRE DE RÉDACTION** : Thierry Pierre – **PUBLICITÉ** : *Directeur de Publicité* : Antoine Hermel – *Directeur Commercial & Marketing* : Lionel Pâlet – *Assistante Direction Commerciale* : Stéphanie Rumpler – *Assistante de Publicité* : Kalia Rouzet – **FABRICATION** : *Chef de Fabrication* : Jacques Gouffe – *Secrétaire de Fabrication* : Isabelle Dubuc – **DIFFUSION, VENTES** : *Responsable* : Olivier Le Potvin – TÉ 73 – Tél : (1) 45 22 38 60 – *Correspondance Abonnement* : 36 rue de Picpus – 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 – *Tarif abonnement France* : 6 numéros / 115 francs – **PROMOTION** : *Responsable* : Véronique Gardy – **TÉLÉMATIQUE** : Jacques Coron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen – **COMPTABILITÉ** : *Chef Comptable* : Leila Aitlhabib assistée de Charles Corveiot, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel – **ADMINISTRATION** : Pascale Bry assistée de Janick Brohan – **DIRECTION ÉDITORIALE** : *Directeur de la publication et des rédactions* : Godefroy Claudault – *Directeur Délégué* : Patrick André – *Directeur Adjoint des Rédactions* : Stéphane Lavelard – **IMPRESSION** : *Imprimerie de Meuse* – *Jean Didier* – Banzzai est une publication de Pressimage. Sarl au capital de 250 000 F. *Dépôt légal et principal établissement* : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. – N° *Commission paritaire* 73604 – *Dépôt légal 2e trimestre* 1993 – N° ISSN : 1169-3056

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les copies ou citations strictes dans un but d'exemple ou d'illustration, toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droit ou ses ayants-cause, est illicite (Alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction partielle procède que ce soit constitutionnel une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. – L'envoi de textes, photos ou documents adaptés à la rédaction de Banzzai implique l'acceptation de leur publication. Ils ne seront pas restitués. Les informations publiées dans Banzzai sont issues de sources jugées sûres et vérifiées dans la mesure du possible. Mais elles sont données à titre indicatif et ne sauraient engager la responsabilité de la rédaction. Certaines marques citées dans Banzzai : Nintendo/Mario, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co.Ltd. – Couverture : Dragon Ball Z © 1993 Bandai. – Image extraite du jeu Alien 3 © 1992 Twentieth Century Fox Ltd. – Image extraite du jeu Street Fighter 2 Turbo © Capcom. – Image tirée du jeu Sim City © Nintendo. – Image extraite du jeu Jurassic Park © 1993 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc. – Image extraite du jeu Yoshi's Cookies © Nintendo. – Image extraite du jeu Megaman © Capcom. – Image extraite du jeu Super Mario All Stars © Nintendo.

Ce numéro comporte 68 pages + un cahier jaune de 8 pages centrales des éditrices vocales des jeux Mario Bros © Nintendo & Spectrum & The 3 Men © 1992 Marvel Entertainment Group, Inc.

THE LAWN MOWER MAN

Adapté du film "Le Cobaye", ce soft vous met dans la peau du Dr. Angelo à la poursuite de son cobaye Jobe, un simple d'esprit, qui à l'aide de la réalité virtuelle est devenu un être surhumain (les jeux vidéos rendraient-ils intelligent ?). Cinq styles de jeu caractérisent ce soft avec en particulier des scènes cinématiques et d'autres en 3D s'il vous plait ! Des graphismes en mode 7 et des "digits" vocales sont inclus dans ce jeu qui vous emmènera à travers 12 mondes virtuels pleins de mystères. Plus d'informations le mois prochain !

THE CHAOS ENGINE

Les Bitmap Brothers, est un groupe très apprécié des possesseurs de micro (Amiga par exemple) pour leurs excellents jeux. L'histoire est simple : le "Chaos Engine" est une machine créée par le Baron Fortescue. Initialement inoffensive, cette dernière a transformé les humains et les animaux en de véritables monstres. Vous allez pouvoir prendre la place d'un des six soldats (armés jusqu'aux dents) avec pour chacun d'eux une spécialité. Ce jeu de tir, vue de dessus, pourra se jouer à deux comme pour Gauntlet (Les nostalgiques s'en souviendront). Il semblerait que ce soit une très bonne conversion... Alors patientez jusqu'en février 94.

MISSION IMPOSSIBLE 2025

Inspiré d'un vieux jeu micro, Mission Impossible 2025 vous proposera courant janvier 94 une aventure toujours aussi impossible. Vous avez le choix entre trois personnages : Tasha la gymnaste, Felix Fly le ranger, et Ram 2 le robot. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de pénétrer dans le complexe d'Elvin afin d'en explorer tous les recoins et de détruire les robots qui menacent le monde entier... L'action de jeu se déroule de profile, en deux dimensions. Ce soft, à priori très complet inclut même des scènes de shoot'em up... Nous attendons la version finale pour vous en reparler.

Express

ANNEE RECORD !

Electronic Arts annonce un bénéfice record pour le premier trimestre de l'année 94 (je sais, vous allez me dire : "nous sommes en 93 !"). Mais que voulez-vous, la compatibilité, c'est bizarre). La hausse est de 53% par rapport à l'année précédente pour le même période. Voilà, tout ça pour vous dire que cette boîte se porte plutôt pas mal !

Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour!

Chaque mois, Carrefour crée l'évènement !

Pour d'autres précisions sur ces produits, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

36.15 Carrefour

93 30 Ans de discount

Avec Carrefour je positive!

Carrefour

NEWS

Express

SUPER STREET FIGHTER II

Au moment où nous livrez ces lignes, Super Street Fighter II sera sûrement déjà dans votre salle d'arcade favorite (sauf, bien sûr, si votre place Nintendo. Vous voulez le trouver sur la rue en mon Dieu!), prêt à vous défier !). Quelles nouvautés apporte-t-il ? Tout mêmes de quatre nouveaux personnages, assez bien tôt, pour chacun. Tous de nouveaux décors. Ainsi Guile Fog, le roi du trois magnum, vous attend sur son terrain, la Jamaïque. Thunder Hawk, lui est d'origine mexicaine. C'est un cavalier monstre, du plus de 100 kgs qui adore écraser ses adversaires. Fei Long a servi pour avoir les vieux films de Bruce Lee. Je ne vous cache pas qu'il est depuis longtemps passé maître dans les arts martiaux. Cammy, la petite blondine, est originaire de Grande-Bretagne. Attention, elle est à prendre avec des pincettes car elle fait partie des bleues rouges. Sur fond Lunar, elle fait le Pandore à Chun-Li. Certainement le cas que vous pourrez lire dans l'autres mensuels, ce jeu est "excellentissime". Capcom y a apporté tout un tas d'améliorations que seuls les coinsiers remplis de pièces n'auront pas vus, telles que de nouveaux angles, des musiques améliorées ou des lights sons rééditées. Mais, les anciens diront, ce est quelque chose, Capcom est le roi du mixage de Pandore !

ELECTRONIC ARTS ... AVEC DES "SI"

Les News concernant la société Electronic Arts sont à prendre au conditionnel. Pour une sombre histoire de gros sous, les relations entre Nintendo et E.A. se sont quelque peu dégradées. Quoi qu'il en soit, Electronic Arts a décidé de geler jusqu'à la fin de l'année ses sorties sur Super Nintendo.

TURN & BURN

Réalisé par les mêmes concepteurs que Super Battle Tank, ce simulateur de combat aérien vous permettra de piloter un F-14 Tomcat évoluant dans des décors en mode 7 et doté d'un arsenal conséquent : canon 50 mm, AIM-9 Sidewinder, etc. Comme dans un vrai apparel, des informations sur votre altitude ou sur les avions ennemis (ici des Migs) vous seront communiquées pendant vos missions. De plus, un radar permet au joueur de se repérer dans les aires de combats. Avec ses 16 mégas, Turn & Burn serait disponible à partir du mois de janvier prochain.

MADDEN NFL'94

Electronic Arts nous prépare une nouvelle simulation de foot américain disponible normalement pour janvier 94. 40 équipes au choix avec des rotations de 360 degrés à la pole et l'utilisation du célèbre mode 7. A noter, la possibilité de jouer à 5 en simultanée si vous vous procurez le quadruplteur de paddle (4+1). Avec en prime de nouvelles équipes et quelques 72 nouvelles tactiques d'attaque et de défense.
Madden NFL'94 s'annonce d'ores et déjà comme un soft incontournable !

NHL HOCKEY 94

Electronic Arts qui a fait le bonheur des amateurs de hockey sur Megadrive sortira (peut-être) en début d'année 94, une version spéciale de NHL Hockey 94 pour le Super Nintendo. Cette version sera vraisemblablement dotée d'une douzaine d'innovations intéressantes, telles que de nouvelles scènes cinématiques, la possibilité de jouer manuellement le gardien, ou mieux encore, de jouer à "une touche de pelet", ce qui devrait accélérer encore plus le jeu et permettre d'effectuer des reprises de volée. Comme sur Megadrive, le quadruplteur de paddle d'E.A. rend possible les parties à 5 joueurs en simultanée.
E.A. qui fait décidement bien les choses, a peaufiné la bande sonore en y incluant pas moins de 70 digits. Un bien beau jeu en perspective !

SUPER BATTLE TANK 2

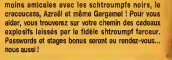
Après le premier (jamais sorti en Europe), voici le deuxième du nom : Super Battle Tank 2. Ce jeu de 16 mégas vous propose de tenir les commandes d'un tank, le M1A2, à travers des terrains minés où vous rencontrerez tanks, hélicoptères, jeeps... Equipé d'une caméra infrarouge, votre tank pourra même effectuer des missions de nuit. Servi par de bons graphismes et de nombreuses séquences animées telles que le lancement de missiles Scud ou Patriot, sa sortie serait prévue courant janvier 94.

TOURNOI MONDIAL SUR J. CONNORS

Organisée par les sociétés Ludi Games et Ubisoft, la finale française du tournoi sur J. Connors Tennis s'est déroulée le 1er septembre dernier. Johnny Dufour est sorti victorieux des 7 autres finalistes français.
C'est sur lui que repose la lourde responsabilité de défendre les chances françaises à Los Angeles le 28 septembre prochain. La partie n'est pas gagnée d'avance car il sera confronté au champion américain ainsi qu'aux 3 autres qualifiés européens. Qu'il sorte gagnant ou perdant, il aura de toutes façons, l'immense honneur de serrer la main de champions de la petite balle jaune (à la retraite), comme Viles, Nastase et bien sûr J. Connors.
Alez Johnny, venge nous de l'élimination de la coupe Davis !

LES SCHTROUMPFS

Gargamel a encore fait des siennes. Il a kidnappé un paquet de Schtroumpfs mais heureusement, le schtroumpf costaud s'est porté volontaire pour partir à leur recherche.
Dans ce jeu de plates-formes au scrolling multidirectionnel, Infogrames a eu rester fidèle à l'univers des schtroumpfs. Vous ferez des rencontres plus ou moins amicales avec les schtroumpfs noirs, le crocodiens, Azréil et même Gargamel ! Pour vous aider, vous trouverez sur votre chemin des cadeaux exploités laissés par le fidèle schtroumpf farceur. Passwords et stages bonus seront au rendez-vous... nous aussi !



ZOOL

Mêlant astucieusement action et aventure, Zool, le jeu de plates-formes, débarque sur Super Nintendo. Zool est une bestiole pas banale : c'est en fait une fourmi ninja qui a pour but de sortir de la N-ième dimension. Les décors se veulent complétement loufoques et y parviennent partiellement. Pour se débarrasser des ennemis, rien de plus simple, il suffit de leur sauter sur la tête. Cette version 16 Bits s'annonce donc potentiellement comme un futur hit.

NEW S Express

FIDGETTS

Ah le rêve américain ! La famille Fidgetts a décidé de se rendre aux States pour commencer une nouvelle vie. Pleine de gaîté, la petite famille de souris se fait prendre en stop, direction le port d'embarquement. Manque de chance, les deux rejetons Itch et Scratch tombent du camion. C'est là que vous intervenez en jouant en alternance le rôle des deux frères. Ils sont tous deux différents, l'un est

petit et gros tandis que l'autre est grand et mince. Il vous faudra donc user de leurs capacités physiques ou intellectuelles pour résoudre des énigmes et progresser à travers 7 zones si vous voulez les amener à bon port (c'est le cas de le dire !).
Plus de détails prochainement !

Une souris bien délirante pour égayer la Game Boy !

DR FRANKEN 2

Le Docteur Dr. Von Frankenbone a laissé le pauvre Franky seul avec beaucoup de problèmes à résoudre. Le château où il a passé de merveilleuses années avec sa copine Bitsy s'écroule. En plus, la note d'électricité est plutôt salée et des constructeurs se préparent à travailler le terrain. Son dernier espoir est de trouver le trésor caché du Docteur. Il doit par conséquent chercher des indices et sortir du château dans lequel il a été enfermé par les villageois. Sa quête le conduira des profondeurs des rocains aux pyramides d'Egypte. Franky est de retour avec de nouveaux niveaux sur Gameboy

TROY AIKMAN SIGNATURE EDITION

Après Joe Montana et John Madden, Troy Aikman sera la troisième pointure vedette du Super Grand à signer de son nom la serie d'un jeu de foot américain.
Au programme, trois modes de jeu : match de saison, plaque de saison, plaque de plaque. Toutefois rien n'est encore de la réalisation et ce n'est fait un tabac comme ses prédécesseurs, on sains toutes les chances de le voir sortir en France en mars 96 (arrêté prévu for 93 sur Snes).

" QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI "

Et aussi une gamme complète de Joysticks tout système...

MEGASTICK I, II, III, IV.

MEGAGRIP I, II, III, IV.

MEGAPAD I, II, III, IV.

MEGAMASTER I, II.

Saitek

Importateur exclusif pour l'Europe : TRANSECOM

NEWS Express

LEMMINGS 2

Ouuuuh, la sulfureuse de Banzzai ne tient plus en place ! Je m'explique : Lemmings 2, le retour est prévu sur Super Nintendo pour la fin de l'année au Japon. Il va nous falloir de nouveau "manager" les se uvoir la petite fourmilière pour leur éviter des morts violentes. La grande nouveauté : toutes les tribus, de nouvelles fonctions font leur apparition, telles que la possibilité de voler, d'utiliser des lance-flammes ou même, de nager... Nous espérons vivement qu'il y aura très vite en Europe !

ACTIVISION, UN SON METALLIQUE

Activision nous prépare un bouton qui très musclé. Pour l'instant il s'appelle encore "Sword Maniac", mais son nom risque de changer pour devenir nettement plus hot, "Screamin' Metal". Pourquoi changer-il ? Tout simplement parce qu'Activision est sur le point de signer avec un groupe américain de heavy-rock qu'il devrait leur prêter une bande sonore à nous décoller les tympans.

Malheureusement, l'identité du groupe ne nous a pas été révélée !

WORDTRIS

Voici un nouveau "quelquechose"Tris" pour votre Super Nintendo (on ne change pas une recette qui marche).

Mais cette fois-ci, il ne s'agit plus de blocks, mais de lettres (voyelles ou consonnes) qu'il faut placer soit à l'horizontale, soit à la verticale, de telle sorte à ce qu'elles forment des mots. Pour finir un niveau, il suffit de collecter un nombre suffisant de mots. Le problème, c'est que ces lettres tombent de plus en plus rapidement. Vous aurez donc intérêt à penser vite et bien. Attention, le jeu est en anglais. A réserver à ceux maîtrisant bien la langue, mais pas avant 94 !

MR TUFF

S.T.O.R.M. annonce la sortie de Mr Tuff pour le deuxième semestre 94. Le scénario est simple, Tuff est en fait un robot nettoyeur de planètes infestées de mutants robots. L'éditeur annonce un jeu de plates-formes très original avec tout plein d'animations du sprite principal. On attend avec impatience une pré-version.

GOAL

Jaleco a dans l'idée de nous soulager de nos économies. Comment vont-ils s'y prendre ?

Facile, en proposant à la foule en délire une simulation de football sur Game Boy qui tient franchement bien la route, tout simplement ! Tout a été prévu pour satisfaire les plus pointilleux, des passwords aux tactiques en passant par l'entraînement et aux penalties ou encore la possibilité de jouer à deux (à condition tout de même d'avoir deux G.B.). Et pour parachever le tout, l'action se déroule en 3D isométrique...

De quoi se plaint-on ? Ben, de rien justement !

COOL SPOT

Sorti en premier lieu sur Megadrive, Cool Spot débarque joyeusement sur Super Nintendo (en décembre) et sur Gameboy (premier semestre 94). La pastille que vous allez incarner porte des lunettes de soleil pour la flamba, de grandes baskettes pour une meilleure adhérance au sol et se déplace d'une telle façon qu'elle ferait craquer toutes les filles.

Son but ? Récupérer toutes les petites pastilles rouges qu'elle trouve sur son chemin afin de délivrer ses amis "Spot" enlevés par un sale gars nommé Wild Wicked Willy Will (le nom d'enfer !). Il rencontrera à travers un certain nombre de décors des crabes, huîtres, souris et autres ennemis en tous genres.

Ta console favorite va pouvoir se doter d'un jeu cool mon

Gratuit dans le prochain numéro de Banzzaï, trois "magnet" au choix (figurine magnétique) du personnage Cool Spot ! A ne pas rater !!

FIRST SAMURAI

D'abord développé pour les supports micros, Kemco a pris en charge son adaptation sur Super Nintendo.

Cette conversion est d'ailleurs très fidèle à l'original. Si vous ne connaissez pas encore First Samurai, sachez que ce jeu de plates-formes d'aspect pourtant très classique nécessite une bonne tranche de réflexion pour se sortir du chacun des niveaux. Graphismes et musiques sont à la hauteur...

Un jeu qui tient donc la route !

MIGHT AND MAGIC 2

Qui ne connaît pas Might and Magic ? Il fait parti des premiers jeux de rôle ayant vu le jour sur micros. Cette saga étant devenu ce qu'elle est, c'est à dire un standard du genre, on ne peut que se réjouir de l'adaptation sur Super Nintendo du deuxième volet de la série.

En ce qui concerne l'ergonomie de jeu, pas de différences notables avec la première version : les déplacements s'effectuent toujours case par case avec une vue en perspective. De nombreuses quêtes seront évidemment au rendez-vous...

Je ne vous cache pas que l'espérance de vie de Might and Magic est quasiment illimitée !

NEWS

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

L.A.C, une simulation qui décoiffe...

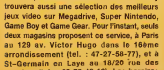
Développé en premier sur micro sous le nom de Crazy Car 3, Lamborghini American Challenge propose des options de jeu assez sympas. Vous pouvez jouer de 3 manières différentes selon votre humeur du moment. En duel (à deux joueurs), tout seul comme un grand avec pour seul adversaire le chrono, ou une fois encore à deux mais avec le superscope (un dirige la voiture pendant que l'autre certonne les voitures qui osent vous précéder). "LAC" est un jeu qui s'annonce sous les plus beaux auspices... On attend avec impatience.

STREET BIENTOT DANS LES SALLES OBSCURES !

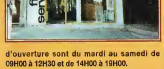
Après son fabuleux succès sur console et sur ordinateurs, Street Fighter II le film est annoncé. Il était prévu Edward R. Pressman Film Corp. et Capcom, ils avaient été précédés par le premier semestre 94 aux Etats-Unis. Chinois, inspirée du jeu, n'est des'immanes pas très compliqué : Ken un crime organisé Chinois terroriste, kidnappeurs et revendeurs de drogue... A, une enquête comprenant des milliards quelques millions n'est en fallait. Leur but : remettre un peu d'ordre dans tout ce bordel à grande échelle. Ou "Ah, Ed, Ken". Ça promet !

FNAC SERVICE

Comme chacun le sait, les Fnac services sont axées principalement sur les travaux photos. Et bien plus maintenant ! Désormais on y trouvera aussi une sélection des meilleurs jeux vidéo sur Megadrive, Super Nintendo, Game Boy et Game Gear. Pour l'instant, seuls deux magasins proposent ce service, à Paris au 129 av. Victor Hugo dans le 16ème arrondissement (tél. : 47-27-58-77), et à St-Germain en Laye au 18/20 rue des Louviers (tél. : 39-73-42-12). Les horaires

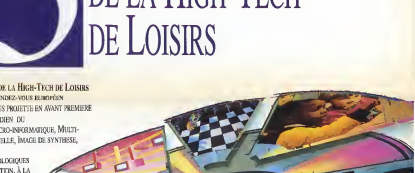


d'ouverture sont du mardi au samedi de 09H00 à 12H30 et de 14H00 à 19H00. Allez-y faire un tour, il paraîtrait que des cadeaux vous attendent !



3ème Salon International de la High-Tech de Loisirs

Le troisième Salon de la High-Tech de Loisirs "SUPERGAMES", rendez-vous européen incontournable, vous projettera en avant première dans l'univers quotidien du 3ème millénaire. Micro-informatique, Multimédia, Réalité virtuelle, Image de synthèse, Simulation, etc... Ces avancées technologiques appliquées à l'éducation, à la culture, à la musique et au jeu, vous feront pénétrer dans une nouvelle dimension pour vos sens et risquent de bousculer pas mal d'idées reçues. Venez vous plonger dans cet univers du 24 au 28 novembre, au parc des expositions de la porte de Versailles, à Paris.



Préparez vous à vivre une rencontre d'un nouveau type...

ATTENTION ! Offre promotionnelle valable jusqu'au 31 octobre 1993

SUPERGAMES

Du 24 au 28 novembre 1993
Parc des expositions - Porte de Versailles - Paris

Le Salon de la High-Tech de Loisirs

COUPON à remplir et à renvoyer accompagné de votre règlement à : SHOWAY - 70, rue Compans - 75019 PARIS

OUI, je veux devenir un visiteur privilégié de SUPERGAMES 93 en profitant de tarifs exceptionnels.

Je commande dès aujourd'hui :

☐ *"Formule Journée"* à 30 F au lieu de 50 F sous forme d'une carte coupe-file pour les animations du salon.

☐ *"Formule Non-Stop"* pour 95 F, une carte nominative me permettra d'entrer autant de fois que je le voudrai, sur SUPERGAMES pendant les 5 jours d'exposition. Cette carte me servira également de carte coupe-file pour les animations du salon.

Et je joins mon règlement de ..... F par chèque bancaire à l'ordre de SHOWAY.

Nom .....Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

(Pour la "Formule Non-Stop" adresser un bulletin par personne sûrs qu'une photo d'identité).

NEWS Express

FORMULE FORD

A l'occasion de la venue de F1 Pole Position 1et, tout du jour dans le prestigieux Cinecitta, la société Lucky Games invitait une les journalistes de la presse spécialisée à une séance de roulette sur Formule Ford sur le circuit de Mirabilia. Tous les rédacteurs en chef des différents magazines, ou presque, étaient présents et on vu s'affronter Gérard Espinasse et Gérard Pinel. Ayant pu profiter du patron de l'est, le dernier jour, pour terminer le jeu, j'avais en 1 minute environ, d'un e-Mail, à mettre la main de ce mec d'une impressionnante pour le Bébé : 1'19 chronos pour 600 bits. Il faut quand même 1 bonne minute de plus pour les vieux. Un p'tit conseil quand vous vous voulez... mais ne est libre...

Admirez le regard vif et alerte de notre rédac'chef adoré après l'effort ! Ah le salopard, il ne perd pas une occasion de faire de sympathiques rencontres !

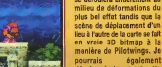
SONY DANS LA NEBULEUSE DES JEUX VIDEO

CLIFFHANGER

A peine arrivé dans l'univers impitoyable des jeux vidéo, Sony, le géant de l'électronique grand public, frappe tout de suite très fort avec l'acquisition de la licence de Cliffhanger. Le dernier film de Stallone actuellement dans nos salles de cinéma (depuis le 6 Octobre) vous emmènera loin, très loin de la terre ferme dans des montagnes abruptes. Le jeu quant à lui est un classique beat'them up avec quelques bonnes idées comme par exemple la scène de la fuite dans une avalanche. La réalisation est plus que correcte. Au bout du compte, un bol d'air frais et de l'action à l'état pur en perspective !

FLASHBACK

Flashback fait assurément partie des meilleurs jeux, consoles et micros confondus. Tout ça pour dire que l'on est très contant de le voir débarquer sur la 16 Bits de Nintendo. Sony s'est occupé de la conversion et vous ne serez pas déçu du résultat. Graphiquement, pas de différences notables avec la version megadrive. Par contre, sur le plan sonore, Sony a mis les bouchées doubles en incluant pas moi de nouvelles digits. Le résultat est tout simplement excellent. c'est à mon avis le meilleur version du moment. A acheter absolument dès sa sortie, vers la fin de l'année.



SKYBLAZER

Ce troisième titre de chez Sony est une nouveauté, totalement inconnu de tous, représenté le personnage de Hook. Il s'agit d'un jeu d'arcade/action fort sympathique à la réalisation sompteuse. le cartouche inclue différentes phases de jeu utilisant chacune les capacités de la Super Nintendo. Un niveau proposera des décors de fond d'une beauté totale, un autre se déroulera entièrement au milieu de déformations du plus bel effet tandis que la scène de déplacement d'un lieu à l'autre de la carte se fait en vraie 3D bitmap à la manière de Pilotwings. Je pourrais également développé plus avant cette news en vous parlant des diverses armes, magies et possibilités du héros mais il faut bien en garder un peu sous le pied pour le test. Rendez-vous le mois prochain donc !

NOUVEAU ! SUR LE 3615 KONSOL

DANS LA RUBRIQUE "TRUCS & ASTUCES" DÉCOUVREZ

● DES CENTAINES DE TIPS INÉDITS ET VÉRIFIÉS SUR CONSOLES NINTENDO ● ET EN CADEAU BONUS, DES CODES ACTION REPLAY PRO ET GAME GENIE EN QUANTITÉ ILLIMITÉE.

TU AIMES AUSSI LA MEGADRIVE, LA MASTER SYSTEM & LA GAME GEAR ?

GENIAL, C'EST AUSSI 15 FRANCS

N14 - OCTOBRE 93 - MAGAZINE GRAND FORMAT

TEST : ALADDIN, THUNDER HAWK, STREET FIGHTER 2, BART'S NIGHTMARE, JURASSIC PARK, BASEBALL 2020, COLLEGE FOOTBALL, POPULOUS 2, WIMBLEDON TENNIS, TECHNOCLASH, ULTIMATE SOCCER, WONDERBOY 5, CHUCK ROCK 2, WOLFCHILD, MORTAL KOMBAT, ECCO THE DOLPHIN.

BIDOUILLES : DES DIZAINES DE TRUCS & ASTUCES CHAQUE MOIS !

N'OUBLIEZ PAS DE RAZER LES "CARTES COLLECTORS" CACHÉES DANS LE MAGAZINE AVEC UNE SÉRIE SPÉCIALE SUR LES DINOSAURES. EN CADEAU, LES TUTOOS DE BURSY !

N°1 SPORT GAMES

TECMO SUPER NBA BASKETBALL

SUPER GOAL!

INTERNATIONAL TENNIS TOUR

INTERNATIONAL TENNIS TOUR :

[illegible] Tour et mettez en [illegible] vous avez 80 000 [illegible] revoir. Partez [illegible] chaque [illegible] plus [illegible]

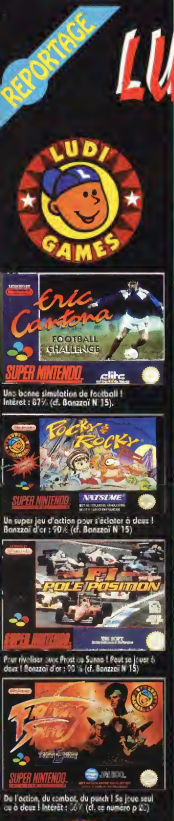
Sur SNES

NBA BASKETBALL :

Permettez-moi de vous présenter le jeu NBA, vous pouvez choisir parmi un nombre de vingt équipes de la saison dernière, modes de jeux proposés : Pleine saison, Match unique, Saison Carrière, Saison Universelle, Match Jaloux, des milliers de joueurs. Mais aussi, pour ceux qui ne seraient pas satisfaits, vous pouvez créer vos propres équipes et joueurs. Vous pouvez choisir parmi les [illegible] Magic Johnson, Hakeem, Jordan, Ewing, Mutombo, Olajuwon, Robinson, Pippen, Malone, Barkley, Stockton, Drexler, Mourning, Rodman, Mullin, Price, Richmond, Thompson, Wilkins, Williams, Worthy, Vaughn, Wolf, Mashburn, Kemp, Thomas, Mitchell, Vaughn, Williams, Fleming, Wright, Johnson, Hardaway, Jackson, Tucker, Mullin, Smith, Grant, Pippen, Kerr, Kukoc, Longley, Mashburn, Mourning, Rodman, Scott, Wolf, Williams, Wright, Jones, Kemp

REPORTAGE

LUDI GAMES : ACTION !



Stand à l'entrée du Bourbon, le building Ludi Games restaurée fait deux nouveaux points.

Pour la première fois, Banzaï se propose de vous faire découvrir ce qui se passe dans les coulisses du monde du jeu vidéo. Et pour commencer en fanfare, nous avons choisi de vous présenter Ludi Games, un distributeur jouant particulièrement dynamique.

Ludi Games, c'est un nouveau label de Ludimédia pour la collection Nintendo. En tout cas, au 1er février 1993, date de création de la compagnie. Depuis, aucun problème. Ludi Games propose des produits Sega. Mais, que! est le jeu d'un distributeur ?

Ludi joue les apprentis comme ça tous le monde trouve à travers Europe les meilleurs produits pour Nintendo. Une fois un produit trouvé et les accords mis en place, nous le vous travail commencé. Il faut tout traduire en français du manuel au nouveau du jeu, mettre des opérations marketing et mettre un valeur les jeux. Mais, pour la version Super Nintendo de Kick Off, il a pu avoir gratuite, les quatre mois de Ludi. Ce qui, Ludi a bien sponsorisé le jeu par UPP ! Et on est les plus immédiat ! Fort de cette expérience, l'équipe de Ludi va bientôt négocier plus en bas de sociétés de distribution, récupérant les produits les plus prestigieux à droite et à gauche.

Ludi, Jamais d'action, elle se [illegible] Ludi Games et son énergie. Prendre [illegible] jeu le temps de se poser ?

Mais ce n'est [illegible] Ludi Games. Il faut [illegible] Ludi se [illegible] Ludi Games. Il faut [illegible] Ludi Games [illegible] Ludi Games [illegible] Ludi Games

HUDSON SOFT

Lutte sur le sol, Sumo, Pachinko, Pac-Man, Fighting Golf sur Game-Boy et Nes, et jeu de Super Turrican sur la Nec. Le Multitap, un adaptateur 5 joueurs pour la Nintendo.

IMAGINEER

Mario Kart, le vrai jeu de course avec des karts, sur la Nes et la Nec. Super Mario Land 2 : 6 Golden Coins sur Game-Boy. Des jeux de sport : Golf, Ice Hockey, Baseball, Tennis, Ice Hockey, Hockey, Mega Man 3 sur la Nes. Pilotwings, Mario Kart, Mario Paint, Super Mario World, Super Mario Kart, Super Mario Land 2 sur la Game-Boy, Super Mario World, Super Mario Kart, Super Mario Paint, Pilotwings

TEST

SUPER MARIO ALL STARS

Nintendo est en forme ces temps-ci et nous propose son dernier hit : Super Mario All Stars. Mais qu'est-ce donc ? me direz-vous. C'est tout simplement un jeu regroupant toutes les aventures de Mario sur Nes plus un épisode inédit dans une seule cartouche de 16 Megas pour Super Nintendo cette fois-ci qui va faire fureur, c'est moi qui vous le dit !!!

Je vais donc commencer par "Mario 1 & The Lost Levels" (ce dernier, The Lost Levels, n'étant jamais sorti en Europe) qui sont les 2 premiers Mario de la série (et qui se ressemblent en touts points même s'il porte un nom différent).
Les jeux et leur histoire sont très simples : Bowser a décidé d'envahir jusque-là vivait en paix. Mario (ou Luigi) doivent donc sauver leur pays en traversant de très nombreux niveaux en sautant, nageant, courant, tirant sur leur adversaires, montant sur des plateformes, tout cela étant très bien animé et accompagné par une musique qui reste dans le style de Mario.

Ça c'est du sport, mais du sport dangereux ! Il faut savoir attendre le bon moment avant de sauter sur l'autre plateforme. Sinon... c'est la fin !

Ils peuvent ramasser quelques bonus qui les font grandir, leur permettent de lancer un projectile sur leur ennemis, des vis, des pièces, et une étoile les rendant invulnérables et leur permettant de tout défoncer sur leur passage.
A la fin de chaque niveau, il faut sauter le plus haut possible sur un drapeau pour encaisser un max de points et obtenir un joli score.
Comme dans tous les Mario, des "Warp Zone" ou passages secrets si vous préférez, vous faciliteront grandement la tâche. Bref, certains pourraient croire que ces Mario

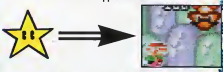
La meilleure technique, c'est d'attendre que Bowser saute pour lui passer dessous et attraper la hache.

LES BONUS

Ce champignon transforme Mario en super Mario, il sera plus gros et pourra subir plus de dégats avant de mourir.

Cette fleur transforme Mario en Mario très féroce. Il peut ainsi tirer sur ses nombreux ennemis.

Le champignon vert, lorsque vous l'attrapez, vous donne une vie supplémentaire.



Cette étoile rend Mario invincible temporairement. Il peut à loisir détruire ses adversaires sans subir de dégats.

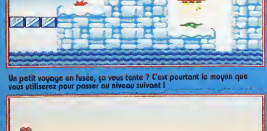
Bien sûr, "Mario 1& The Lost Levels" sont truffés de passages secrets planqués un peu partout dans chacun des niveaux. Avant de tous les trouver, il faut s'accrocher et explorer toutes les anfractuosités et tous les recoins possibles et imaginables. En règle générale, il vaut mieux se baser sur son instinct de joueur, c'est souvent la meilleur technique.

Tout en avançant, il vous faudra faire très attention aux ennemis que vous pourriez rencontrer. Pour vous aider dans votre aventure, n'hésitez pas à vous cogner la tête sous les points d'interrogation. Vous récupérerez divers bonus tels des champignons ou des étoiles. Conseil : essayez de rentrer dans les tuyaux verts, avec un peu de chance, vous trouverez des passages secrets.

PASSAGES SECRETS

Ces deux passages secrets sont très durs à trouver : il y en a un au monde 1-2 et au monde 4-2. Ils vous permettront de passer par des tuyaux (encore) et de passer les niveaux plus facilement ! Maintenant que vous les visualisez, cherchez les !

Un petit voyage en fusée, ça vous tente ? C'est pourtant le moyen que vous utiliserez pour passer au niveau suivant !

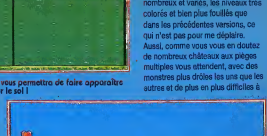


Ce monstre rose vous envoie des oeufs à la figure. Mais tel est pris qui croyait prendre : vous pouvez les lui renvoyer !

Le "bonus stage" : si vous avez ramassé assez de pièces, vous pourrez tenter le "jackpot" et gagner des vies supplémentaires.

Les trois cheminées au centre générent des citrouilles que vous pourrez envoyer sur ce boss pour vous en débarrasser.

La potion que vous portez sur la tête vous permettra de faire apparaître une porte magique une fois versée sur le sol !



La princesse a attrapé une clef qui servira plus tard. Attention, elle se fait poursuivre par une sorte de grosse citrouille.

regroupant 112 niveaux de délire ne sont en fait que de classiques jeux de plateaux. A ceux-ci, je répondrais "rien n'est pas très grave, car vu l'âge de ces Mario (qui à leur sortie étaient des chefs d'oeuvres), et même s'ils ne peuvent rivaliser avec les jeux de plateformes de notre "époque", ils restent quand même des jeux sympathiques et agréables à jouer. Et pour ceux qui ne seraient pas contents de la réalisation, assez simplette comme toute, je signale que Nintendo a en fait voulu retrouver l'ambiance de l'époque et que cela ne nuit en rien à l'intérêt général.

Simplement du bon Mario !

Mario, 2ème !

Maintenant passons à la vitesse supérieure et parlons de **"Super Mario Bros 2"**. Ce jeu de plateformes plus évolué que les 2 précédents propose déjà une option de choix : 4 personnages. Chacun d'entre eux possèdent ses propres caractéristiques que vous devez utiliser à votre convenance (moi je conseille la princesse qui est mignonne, c'est ma préférée). Vous traverserez donc 20 niveaux bien mieux réalisés sur le plan des graphismes : les ennemis sont plus nombreux et beaucoup plus variés. Petite précision, vous pouvez vous servir des ennemis pour passer certains niveaux (du genre monter sur un oiseau pour passer certaines hauteurs...). Tout au long des niveaux sont plantés dans le sol des légumes que vous déterrez pour les lancer à la figure de toutes les bestioles qui vous entourent. Parfois, vous trouverez une sorte de potion qui, lancée sur le sol, fera apparaître une porte vous permettant de passer dans un monde parallèle ou vous trouverez des champignons augmentant votre vie ou des pièces vous permettant de participer au "bonus stage". Ce "bonus stage" se trouve à la fin de chaque niveau et est en fait un "jackpot" où quand vous effectuez la bonne combinaison, vous gagnez des vies supplémentaires. Tous les 3 niveaux, vous affrontez un boss qui se révèle être en fait un oiseau vous lançant des oeufs à la figure. Pour le battre, il suffit de les lui renvoyer ! Chaque grand monstre (les boss quoi !) de chaque pays vous donnera plus de fil à retordre... mais grâce à votre courage, vous les vaincrez. Ce Mario contient lui aussi des "Warp Zone" qui seront assez difficiles à trouver !

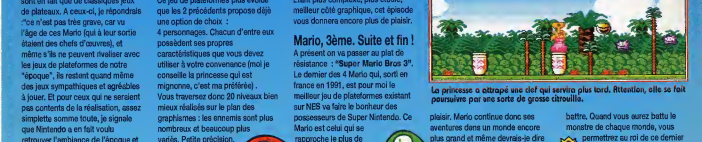
Etant plus complexe, plus étudié, meilleur côté graphique, cet épisode vous donnera encore plus de plaisir.

Mario, 3ème. Suite et fin !

A présent on va passer au plat de résistance : **"Super Mario Bros 3"**. Le dernier des 4 Mario qui, sorti en france en 1991, est pour moi le meilleur jeu de plateformes existant sur NES va faire le bonheur des possesseurs de Super Nintendo. Ce Mario est celui qui se rapproche le plus de "Super Mario World 4" et c'est à mon avis ce qui fait sa force. Le système de jeu permet de se balader sur une "map" et de progresser par différents chemins, une bonne innovation décuplant le plaisir. Mario continue donc ses aventures dans un monde encore plus grand et même devrais-je dire dans plusieurs monde. Car en tout, il y en a 8 différents tout plus longs les uns que les autres et réservant un grand nombre de surprises.

Dans chaque niveau, vous avez un tas de passages secrets, d'endroits cachés remplis de bonus très nombreux qui ont chacun une utilité différente : Mario pourra se transformer en ours, en castor, en grenouille et autre bestioles. De plus avec d'autres bonus, il peut éviter certains niveaux, voler à l'infini, cesser des obstacles sur chaque "map", etc.

Les ennemis sont encore plus nombreux et variés, les niveaux très colorés et bien plus fouillés que dans les précédentes versions, ce qui n'est pas pour me déplaire. Aussi, comme vous vous en doutez de nombreux châteaux aux pièges multiples vous attendent, avec des monstres plus drôles les uns que les autres et de plus en plus difficiles à battre. Quand vous aurez battu le monstre de chaque monde, vous permettrez au roi de ce dernier de reprendre sa place et de gouverner en paix. Je n'oublierai pas de dire qu'il y a différents "bonus stages". A ce titre je vous recommande un petit coup d'oeil à l'encadré. Vu que le jeu est immense (je ne compte même plus les niveaux tellement ils sont



Toad, ce gentil petit bonhomme est très rapide.

Mario, lui, est le plus complet de tous.

Luigi saute plus haut et plus loin.

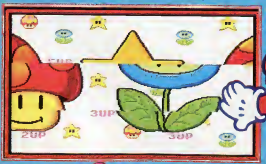
La princesse affiche des bonds immenses.

Une des 8 cartes que nous vous présentons à titre d'exemple. Un bon moyen pour vous y retrouver dans le monde merveilleux de Mario.

C'est bien dommage: vous alliez finir le niveau sans problème et voilà que vous vous faites surprendre sur la fin. Ah lololola !

Il faut arriver à faire des paires en retournant les cartes. Jeu simple si ce n'est qu'il vous n'avez que deux essais pour y arriver.

Trois coffres. Trois bonus. Un peu de hasard mais une bonne occasion de glaner des vies, des tonus d'ours, enfin tous les bonus du jeu.



Un des nombreux "bonus-stages". Il faut reconstituer les 3 têtes pour obtenir 5 vies de plus. Les lignes défilent de plus en plus vite...

nombreux), il vous faudra un bout de temps pour en voir la fin (ce qui est génial), sans oublier le "Battle Mode" qui augmente encore la durée de vie et que je vous laisse découvrir. Bien du plaisir en perspective pour tous les heureux possesseurs de cette cartouche !

David Taborda

Bowser essaiera de vous sauter dessus. A chaque bond il détruit une brique du plancher. Au bout de trois, il tombera... ou vous disparaîtrez.

Dans le désert, des monstres étranges vous attaqueront mais ils sont assez innofensifs. Restez sur vos gardes tout de même !

Avant le château final d'un des mondes, vous discuterez avec le bouffon du roi qui vous dira comment lui rendre (au roi) sa forme humaine !

La vie de Mario est en danger. Une grosse chaine gourmande veut le dévorer. Il suffit de sauter sur la plateforme supérieure...

Le "Battle Game". Un jeu à deux et il faut détruire son adversaire. Pour compliquer, des monstres apparaissent régulièrement.

LES BONUS EN FOLIE !

Boîte à musique : pour endormir les frères Marteaux et autres indésirables du même style.

Ce pipeau est magique... A vous de découvrir son pouvoir légendaire.

Cette ancre sert à arrêter les vaisseaux spatiaux des Koopaling et à les empêcher de se déplacer.

Ce chrono sert à immobiliser temporairement les ennemis. Il apparaît lorsque vous aurez ramassé 5 légumes dans un même niveau.

La feuille change Mario en raton-laveur pour voler.

Le nuage passager permet de passer une scène d'action sans la jouer.

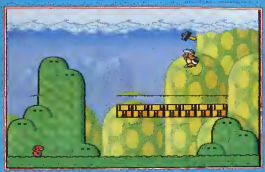
L'aile magique vous donne le pouvoir de voler à travers une scène d'action jusqu'à ce que vous rencontriez un ennemi.

Cette étoile vous rendra invincible pendant un bon moment.

Ce marteau permet de casser des rochers sur l'écran carte.

Cette grenouille transforme Mario en Mario-grenouille. C'est chouette pour nager !

Le costume de Tanooki transforme Mario en Mario-Tanooki. Il peut ainsi se changer en statue.

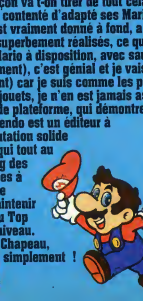


Un petit marteau serait le bienvenu pour casser quelques rochers une fois sur la carte du jeu.

Mario est ici en bonne compagnie ! Attention quand même de ne pas sauter n'importe où !

AU FINAL !

Quelle leçon va t-on tirer de tout cela ? Et bien je peux dire que Nintendo ne s'est pas contenté d'adapté ses Mario NES sur Super Nintendo, mais s'est vraiment donné à fond, a donné une âme à ces jeux, et les a superbement réalisés, ce qui est tout à son honneur. Bref, 4 Mario à disposition, avec sauvegardes à volonté (heureusement), c'est génial et je vais m'éclater (et vous aussi sûrement) car je suis comme les petits enfants qui sont avec leurs jouets, je n'en est jamais assez. Le hit de l'année en jeu de plateforme, qui démontre que Nintendo est un éditeur à réputation solide et qui tout au long des années à su se maintenir au Top niveau. Chapeau, simplement !



ARCADE/ACTION

NINTENDO – 1 JOUEUR

Sans aucun doute le meilleur de nintendo Mario. Des heures et des heures de plaisir en perspective

GRAPHISME	87%
ANIMATION	92%
SON	85%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	91%

INTERÊT 97%

350 450

Denis la MALICE

Il est beau, il est blond, a six ans, un sourire candide et un visage d'ange. Il fait craquer aussi bien les jeunes que les moins jeunes. Non ce n'est pas Jordy ! Mais c'est qui alors ? Eh bien c'est Denis, Denis la Malice bien sûr !

Denis la Malice est tiré du film du même nom qui place le blondinet dans des situations farfelues. Mr. Wilson, son voisin, un paisible retraité, ferait n'importe quoi pour s'en débarrasser. Pourtant, quoi qu'il fasse, Denis est toujours là pour contrarier ses projets. Et comme Mr. Wilson a perdu ses précieuses pièces, le gamin se porte volontaire pour les récupérer. Pourquoi me direz-vous ? Tout simplement parce qu'il aime le gentil petit vieux.

A la recherche des pièces perdues.

Lors de sa quête, Denis devra parcourir divers tableaux dans lesquels il aura à collecter 5 grosses pièces (d'or ?) à son effigie. L'action débute dans la maison de Mr. Wilson remplie de chats un peu fou (comme dans "Alice aux pays des merveilles") à la poursuite de souris, de poissons vous crachant dessus, de boules de bowling, de gramophones vous envoyant leurs vieux tubes et j'en passe. Mais Denis n'est pas aussi courageux qu'il voudrait le laisser croire. Après tout, ce n'est jamais qu'un gamin.

C'est pourquoi son courage est représenté par 7 cœurs. A chaque collision avec une de ces créatures, il perd un peu de celui-ci et donc ses cœurs s'envolent petit à petit.

Mais pour faciliter sa tâche, ce gamement dispose d'un pistolet à eau et d'un lance-pierres. Par la suite, il pourra se procurer une sarbacane (nettement plus efficace !) au sous-sol de la maison de son voisin. Il pourra aussi ramasser des voisin. Il pourra aussi ramasser des bonbons, vies supplémentaires, petites pièces et utiliser une boîte à

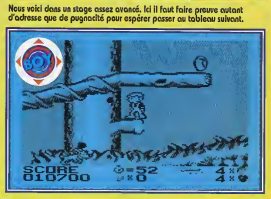
Attention, malgré les apparences cette jeune et jolie jeune fille est en fait un boss... Gaffe aux coups de tatanes et aux retours de balançoire !

Co-y-est ! Le petit Denis a gagné. Il a vraiment énervé le pauvre Mr Wilson... Vous ne trouvez pas qu'il ressemble à Clark Gable avec sa grosse moustache !

Admirez le travail des graphistes, le village en arrière plan. Un sous, et hop une pièce dans la poche.

Nous voici dans un stage assez avancé. Ici il faut faire preuve autant d'adresse que de pugnacité pour espérer passer au tableau suivant.

Quand Denis décide d'aller s'amuser au parc, ce n'est pas pour rien ! Au lieu d'embêter le chien, il ferait mieux de chercher les pièces de Mr Wilson.



Denis n'est vraiment pas à une bêtise prêt pour se faire remarquer. A mon avis, il a dans l'intention d'attraper le pot et le bonbon au dessus de l'évier.

surprise pour atteindre les plates-formes supérieures, tout cela dans un temps limité. Ensuite, d'autres tableaux l'attendent : un parc, la salle des chaudières où notre jeune héros devra éviter lapins (on se demande ce qu'ils font là), grenouilles, vapeurs et autres insectes rampants.
A un certain moment, il retrouvera Ruff, le chien, tirant un chariot (mais que fait donc la SPA ?) dans un scrolling horizontal non-stop. Celui-ci qui est un gentil toutou bien dressé abois pour le prévenir des qu'un obstacle dangereux se fait sentir.

Un jeu classique mais bien fait.

Comme dans tout jeu de plateformes qui se respecte, il y a les classiques bons de fin de niveau (que deviendrait-on sans eux). Ces derniers sont assez impressionnants avec un effet de rotation en mode 7. En fait, ce jeu demande un peu d'astuce (mais pas au point de se faire mal à la tête !) et pas mal de patience. Chaque niveau propose un véritable challenge au joueur, car les grosses pièces sont éparpillées un peu partout et surtout parce que les niveaux sont de plus en plus vastes. Denis quant à lui est très bien animé notamment quand il court où sauts. L'ambiance sonore est bonne qui que un peu soûlante . à force (portout quand on n'arrive pas à finir le tableau !).
En fin de compte les avis restent partagés (en tous cas ici à la rédac, on a de tout : des passionnés et des mitigés), car bien que bien réalisé, ce jeu manque un poil d'intérêt (excepté donc pour les fanas de Denis !). Alors c'est à vous de voir ! Moi c'est tout vu, j'y retourne tout de suite et sans qu'on ait besoin de me pousser

Louis Hoang

Je m'abonne à BANZZAI

-20 F

11 numéros + le pin's de Banzzaï
165 F au lieu de ~~185 F~~
(295 F pour l'étranger)

IDÉE SYMPA ! As-tu pensé pour un anniversaire ou pour celui de ton meilleur copain, à demander ou à lui offrir un abonnement à Banzzaï.

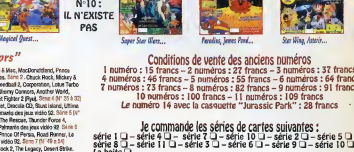
❑ *Pas mal !!! C'est d'accord je m'abonne pour 11 numéros.*
Merci des 20 balles que tu viens de me faire économiser, je les dépenserai en ayant une pensée envers toi.
Ah, j'oubliais... ne tarde pas trop à m'envoyer mon pin's. J'ai hâte de voir la tête de merlan frit de mes amis lorsqu'ils le découvriront.
Bulletin d'abonnement à renvoyer dûment complété et accompagné de votre règlement à :
Service abonnement Banzzaï, 36 rue de Picpus 75012 PARIS

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....*Ville :* .....
Date : .....
Je paye par
❑ *chèque bancaire ou postal* ❑ *virement postal (CCP Paris 167899I020 car j'habite à l'étranger)*
Signature (des parents pour les mineurs)

COMPLÉTE TA COLLECTION !

de magazines

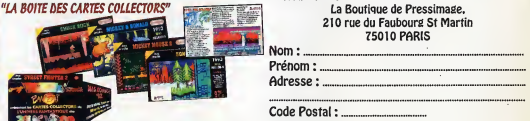
NE CHERCHE PAS LE N°10 : IL N'EXISTE PAS



de cartes "collectors"

Série 1 : Street Fighter 2, Dragon's Lair, Joe & Mac, MacDonaldland, Prince Valiant, Super Mario Kart + 2 cartes spéciales. Série 2 : Chack Rock, Mickey & Donald, Mickey Mouse 2, Sonic 2, Ecola, Speedball 2, Cooperation, Luke Turbo Challenge. Série 3 : Push Over, Lemmings, Jimmy Connors, Another World, Masterfootballer, Hammerhead, Aerolog, Street Fighter 2 Epic. Série 4 : BF 109 & 110 : Dune 2, Lemmings 2, Shadow Of The Comet, Dracula CD, Blues Island, Ultima Underworld 2, Grand Prix World Circuit, Parlamania (au jeux vidéo 92). Série 5 : BF 109 & 110 : Alien 3, Prince Of Persia, Rolo To The Rescue, Thunder Force 4, Tournois, Streets Of Rage 2, Le Vengeur, Parlamania (au jeux vidéo 92). Série 6 : BF 109 & 110 : BO Kid, Star Wars, Actraiser, Prince Of Persia, Road Runner, Le Miracle, Le Supercoupe, Parlamania (au jeux vidéo 92). Série 7 : BF 109 & 110 : Sleepwalker, Body Blows, X-Wing, Chack Rock 2, The Legacy, Desert Strike. Série 8 : BF 109 & 110 : Megalomania, Flashback, Krusty's Super Fun House, Global Gladiators, Defenders Of Oasis, Two Crude Dudes, Rolling Thunder 2, Bide Packet. Série 9 : BF 109 & 110 : Super Strike, Probotector 2, Mario Paint, Street Fighter 2 Flashback, Super Hockeyball, Addams Family 2, F18 Stealth Fighter 2, R-Type 2. Série 10 : PRUDEE Series 11 : BF 109 & 110 : Chaos Engine, Chuck Rock, TMNT, TB, Wacky Wheels, Tecno World Cup, Bazooka Mission, Clut Man Zone, World Class Leader Board. Série 12 : BF 109 & 110 : Blunder 2, PGA Tour Golf 2, Another World, Tiny Toon Adventures, Ex-Mutant, Chakan, Rampart, Alien Storm. Série 13 : BF 109 & 110 : Tiny Toon Adventures, Parodius, King Arthur's World, World League Basketball, Micro Machines, Mickey's Dangerous Chase, Street Fighter 2 (Guile). Série 14 : BF 109 & 110 : Master Of Darkness, Superman, Jungle Strike, Fatal Fury, Streets Of Rage, Revolution Velocity, Blessing Force. Série 15 : BF 109 & 110 : Asterix, Sparky's Quest, Star Wing, Tebogan, Tom & Jerry, Top Rank Tennis, Super James Pond, Street Fighter 2 (Ken). Série 16 : BF 110 & 109 : Tiny Bloodsnows, Mission Worm, Cool Spot, Mickey Mouse, Micro Machines, Worldsoccer, Renegade, Tom & Jerry

"LA BOITE DES CARTES COLLECTORS"



Conditions de vente des cartes collectors

1 série : 10 francs
2 séries : 15 francs
3 séries : 20 francs
4 séries : 25 francs
5 séries : 30 francs
La boîte collection 10 Francs

6 séries : 35 francs
7 séries : 40 francs
8 séries : 45 francs
9 séries : 50 francs
10 séries : 55 francs
11 séries : 60 francs

Conditions de vente des anciens numéros

1 numéro : 15 francs – 2 numéros : 27 francs – 3 numéros : 37 francs
4 numéros : 46 francs – 5 numéros : 55 francs – 6 numéros : 64 francs
7 numéros : 73 francs – 8 numéros : 82 francs – 9 numéros : 91 francs
10 numéros : 100 francs – 11 numéros : 109 francs
Le numéro 14 avec la cassuette "Jurassic Park" : 28 francs

Je commande les séries de cartes suivantes :

série 1 ❑ – série 4 ❑ – série 7 ❑ – série 10 ❑ – série 2 ❑ – série 5 ❑
série 8 ❑ – série 11 ❑ – série 3 ❑ – série 6 ❑ – série 9 ❑ – série 10 ❑
La boîte ❑

Je commande les anciens numéros suivants :

numéro 1 ❑ – numéro 3 ❑ – numéro 4 ❑ numéro 5 ❑ – numéro 6 ❑
numéro 7 ❑ numéro 8 ❑ – numéro 9 ❑ – numéro 11 ❑ – numéro 12 ❑
numéro 13 ❑ – numéro 14 ❑

❑ chèque, CCP ❑ mandat-lettre
à retourner à :
La Boutique de Pressimage,
210 rue du Faubourg St Martin
75010 PARIS

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....
Signature obligatoire
(des parents pour les mineurs)

STREET FIGHTER II TURBO

Il était une fois, David et Lionel (aucun ordre de préférence !) sortant d'une salle de jeu sur une place qui portait le nom d'une couleur très connue (bbbiiiaaancchhe !!!). Ils étaient tout tristes car il venaient de jouer à Street Fighter 2 Super Fighting dans leur salle-arcade préférée et qu'ils savaient que jamais, mais jamais, ils ne pourraient y jouer bien au chaud chez eux sur Super Nintendo...

Ainsi, ils se dirigèrent d'un pas triste et malade vers leur salle de rédaction de Canzezi, quand ils virent, mourant en chemin ce que serait la vie chez les héros merveilleux personnages du monde du jeu vidéo, comme à pied, la main...

Arrivant à Canzezi, quel ne fut pas leur étonnement quand ils virent comme par miracle arriver le Ké Frank avec ses bagages, magiques et son chargeur plein ! Plus infinis, plus mal vu tous les plus chers et je le réclamai sur le champ !".

Faites vos vœux...

Ils n'avaient même pas le temps de prononcer un seul sen jou, comme par enchantement (c'est normal nous le Ké Frank !), le cartouchon tant convoité apparut aux leurs yeux ébahis (en fait, c'est un coursier de chez Nintendo qui nous l'a amené, mais ça fait moins romantique). Pendant un frisson de joie et de bonheur, ils se jinglèrent avec empressement vers le gin du bar tout en un chant, surprise les attendait...

Dans cette gentte étaient réunis les deux affreux noirs que tous : Thierry Vogt et Damien Vogt qui étaient en train de jouer pendant un court répit, entre et Damien, à "Wishi Cockies", qui se terminait finalement sous le fun que tout deux, les Tels ou velleux chevaliers sans pleurs (mais non voyons ils ou quelque chose chez Frank), nous chaux hurlant, écoutant les cris sauvages de leurs grands de Ké Frank mourant lentement : les brûlés du feu du Ryu et Ken, plus quelle du Chun Li, la "Dragon Punch", le martelé plus, la tirelu, Le "Tatur Upperut", le coup vertical de Blanke... Avec une facilité qui n'a d'égale que la monstrilité du jeu tant convoité, nos deux héros se désespérant des deux héros et jurant enfin jamais plus, chacun seul dans leur mirin un "gnaklik". Ah ! Ah ! Ah ! Les gai de humoriste comme sur l'insurm "Blanke" Frank et qui était dans le jeu, à leur passe-temps à travail.

Toujours aussi bien !

Au bout de quelques parties, ils furent heureux de voir que les graphismes restaient aussi grandiosement emélirés, et plus, surtout, les couleurs du jeu magnifiquement étaient encore plus belles que celles du bureau de la Ké Frank !

Mais ce qui ils étaient le plus heureux, c'était surtout que nos deux héros se sont aperçus que le jeu était toujours aussi bien !

Ce que vous voyez ici ne vous arrivera que très rarement. En effet, Dhalsim vient de se faire électrocuter et Blanka vient de se faire griller en beauté.

Alors que le boxeur thaïlandais Sagat effectue un splendide coup de pied chassé, Guile s'apprête à effectuer son nouveau coup de genou.

Comme vous pouvez le remarquer, Dhalsim assène un splendide coup de poing allongé à son mixe-ège tout en évitant une flamme dangereuse.

RYU

Un personnage déjà présent depuis la création du tournoi de "Street Fighter". Froid et calculateur, il possède une maîtrise parfaite des arts martiaux. Un des tous meilleurs engagés !

E. HONDA

Edmond de son prénom, Honda malgré son imposante masse possède une mobilité étonnante. Il a su dépasser les règles de base du Sumo pour se perfectionner. Il adore se prélasser dans son bain !

BLANKA

Humain à l'origine, il a du rencontrer un sorcier dans la forêt amazonienne et combat maintenant pour se venger du sort qu'on lui a jeté. Sans doute le plus sanguinaire de tous les combattants.

RYU

STYLE : KARATE
ORIGINE : JAPON
TAILLE : 1,75 M
POIDS : 68 KG
DE LE : 21/07/1968
MENSURATIONS : 112, [illegible], 85
GROUPE SANGUIN : O

SAGAT

STYLE : BOXE THAI
ORIGINE : THAILANDE
TAILLE : 2,26 M
POIDS : 78 KG
DE LE : 02/07/[illegible]
MENSURATIONS : [illegible],88,95
GROUPE SANGUIN : [illegible]

E. HONDA

STYLE : SUMO
ORIGINE : JAPON
TAILLE : 1,85 M
POIDS : 127 KG
DE LE : 07/11/1960
MENSURATIONS : 212,180,210
GROUPE SANGUIN : A

BALROG

STYLE : BOXE
STYLE : BOXE
ORIGINE : USA
TAILLE : 1,96 M
POIDS : 102KG
DE LE : 08/09/1964
MENSURATIONS : 126,99,100
GROUPE SANGUIN : A

L'hélicoptère plus puissant que pour Ken.

La boule de feu n'a pas changé.

Le coup qui a rendu célèbre Ryu !

L'hélicoptère peut se faire en scotent.

Nouveau : un coup de genou diabolic saute.

Le "Tigre Upperout", copié sur Ryu et Ken.

Boule de feu en position haute...

... Et en position basse. Infernal !

Nouveau : un vol plané pour Honda !

Les mille mains ! Un boxage efficace.

La torpille est devenue plus rapide !

Un coup de poing avec dent. Pas dans les dents.

Un "Upperout" pour endormir l'adversaire !

Balrog prépare son coup fatal.

nouveaux chaps qui apportaient un grand plus et qui simplifiaient de plus belle les cris joyeux que l'on entendait à plus heure à la ronde.
A ce propos, une ancienne légende courait de tous ils qu'un certain Dieur De Gaïlaïstre (un nom bien long, sûrement un mélaïg tente d'agrager ses deux compères, excepté par leur apparence longtrus de jie. Mais ceci est une autre histoire... Revenons plutôt à nos préoccupations.

C'est mieux en tout !

Après avoir joyeusement nécessairement cet excellent jeu, ils décidèrent d'en jouer tout seul ou d'aux pour partager leur plaisir trus les autre habitants du royaume.
Partout ils allaient et chantaient du tout aux : "Street Fighter 2 Turbo", c'est bien le plus fou ! Oui ! un jeu de combat l'un contre l'autre, nouveaux chaps qui apportaient un grand plus et qui simplifiaient de plus belle les cris joyeux que l'on entendait à plus heure à la ronde.
A ce propos, une ancienne légende courait de tous ils qu'un certain Dieur De Gaïlaïstre (un nom bien long, sûrement un mélaïg tente d'agrager ses deux compères, excepté par leur apparence longtrus de jie. Mais ceci est une autre histoire... Revenons plutôt à nos préoccupations.

C'est mieux en tout !

Après avoir joyeusement nécessairement cet excellent jeu, ils décidèrent d'en jouer tout seul ou d'aux pour partager leur plaisir trus les autre habitants du royaume.
Partout ils allaient et chantaient du tout aux : "Street Fighter 2 Turbo", c'est bien le plus fou ! Oui ! un jeu de combat l'un contre l'autre,

Street Fighter 2 TURBO CONTRE Street Fighter 2 !

Pour ce nouveau "Street Fighter", Capcom ne s'est pas contenté de rajouter 4 perso de plus et quelques coups nouveaux. Non, cela va bien plus loin. Tout d'abord, on remarque que les graphismes ont été considérablement améliorés, et que les "digits" sonores sont bien plus fines. La différence se fait aussi dans le jeu où, grâce à un tas de petites innovations qui peuvent paraître insignifiantes, l'intérêt devient encore plus grand (du genre "traversage" de boule avec hélicoptère, ce qui n'était pas possible dans le vieux "Street Fighter", mais pour cela, référez-vous à la page des techniques ultimes).Le plus gros changement provient de la vitesse : grâce à un système d'étoiles, on peut rendre le jeu super rapide, ce qui n'est pas pour déplaire. Je dis surtout cela pour les nombreux joueurs qui avaient évèrement critiqué la vitesse très lente (!) du vieux "Street Fighter 2" sur console européenne.
Je résumerai le tout en vous disant qu'il vous faut tous acheter ce nouveau "Street Fighter" car c'est l'achèvement d'une saga et parce que c'est un hit, tout simplement !

LA MEILLEURE NOTE DU MOIS !

KEN

STYLE : KARATE
ORIGINE : USA
TAILLE : 1,76 M
POIDS : 76 KG
NE LE : 10/02/1965
MENSURATIONS : 110,82,86
GROUPE SANGUIN : B

[illegible] sur d'eux qu'elles. Les musiques sont [illegible], on les devoile à la polle ; la monotonité nous a fait plaisir, elle est [illegible] les [illegible] sont si nombreux, ceci n'en [illegible] aux toutes ; le [illegible] vie est infinie, «uhhh... [illegible] ?». Cette chanson, [illegible] tout le monde le connaissant au système de Tenzeni, c'est [illegible] qu'un [illegible] plus, les futures [illegible] Michael De Valence et sa future épouse, niece du grand [illegible] Giddy Le Giuliotti (qui est lui même le fils du vieux [illegible] Hamilling), [illegible] d'organiser une [illegible] de "Street 2 Turbo" contre leurs grands amants, les frères Chris Fighter et Max le Turrill [illegible] ! [illegible]

Beau et efficace !
Ken a [illegible] comme, Lindul et David sortirent [illegible] quelques mois but et leur vainqueurs [illegible] ils se trouvent [illegible] qu'ils ne sont plus [illegible] d'aller [illegible] (ce qui, c'est le strict vrai). Après tant d'aventures, ils [illegible] Kent de prendre un repos bien mérité, assis dans leur fauteuil en [illegible] au chaud, un tonnelet de Calssa, un bouche (boisson rafraîchissante, mais mauvaise pour l'estomac), le "jackpot" dans les mains, l'écran devant les yeux, et le sourire sur [illegible] lèvres... Alors qu'ils savourent la nouvelle vitesse [illegible] que les [illegible] "bonus stages" qui s'affrontent à eux (dont une destruction de tonneaux [illegible] de Calssa), ils [illegible] qu'une augmentation, mettons il tout le rire..... Mais à ce moment précis, le

L'hélice se fait maintenant en l'air...

... mais reste réalisable au sol !

La traditionnelle boule de feu de Ken.

"Dragon Punch" plus puissant que celui de Ryu.

CHUN LI

STYLE : KUNG FU
ORIGINE : CHINE
TAILLE : 1,70 M
POIDS : TENU SECRET
NE LE : 01/03/1968
MENSURATIONS : 88/58/90
GROUPE SANGUIN : A

Coup tourné : Hélicoptère en l'air !

Toujours autant de rapidité de jambe.

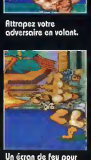
Chacun en boule de feu, nouveau pour elle.

Classique hélicoptère, il a fait ses preuves.

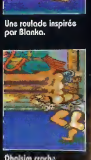
VEGA

STYLE : INCONNU
ORIGINE : ESPAGNE
TAILLE : 1,86 M
POIDS : 79 KG
NE LE : 27/01/1967
MENSURATIONS : 121,73,83
GROUPE SANGUIN : O

Vega saute toutes griffes dehors.



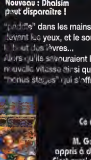
Rattrapez votre adversaire en volant.



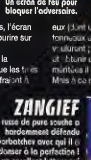
Une roulade inspirée par Blanka.

DHALSIM

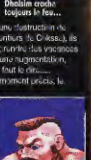
STYLE : YOGA
ORIGINE : INDE
TAILLE : 1,76 M (VARIABLE)
POIDS : 45 KG (VARIABLE)
NE LE : 22/11/1952
MENSURATIONS : 107,86,65
GROUPE SANGUIN : O



Nouveau : Dhalsim peut disparaître !



Un écran de feu pour bloquer l'adversaire.



Dhalsim crache toujours le feu...

Voilà les deux écrans de fin. Si on vous les présente, c'est qu'il vous faudra du temps pour les voir : il faudra gagner tous vos combats sans perdre de crédit et au niveau le plus difficile... Serez-vous assez fort pour mériter cette ultime récompense ?

ZANGIEF

Ce russe de pure souche a hardiesmesti défroqué M. Gorbatchev avec qui il a appris à danser à la perfection ! C'est aussi un excellent lutteur qui s'est engagé dans la tournée et qui se croient personne !

DHALSIM

L'indou de service a comme étrange capacité de prévoir allonger ses membres grâce à des années de yoga ! Et à présent peut disparaître pour surprendre ses adversaires mort de peur !

BALROG

Il avait tout droit de prison pour un match de box dans lequel il a tué son adversaire. Engagé sous le bonnet de M.Bison, il va montrer à tous sa force légendaire, ainsi qu'à son patron !

ZANGIEF

STYLE : LUTTE
ORIGINE : EX-URSS
TAILLE : 2,11 M
POIDS : 115 KG
NE LE : 01/06/1956
MENSURATIONS : 163,128,150
GROUPE SANGUIN : A

Cette corde à linge pour les attaques basses.

Zangief peut avancer comme une toupie.

Le coup le plus dur à faire mais ça paie !

BLANKA

STYLE : SAUVAGE
ORIGINE : BRÉSIL
TAILLE : 1,92 M
POIDS : 96 KG
NE LE : 12/07/1966
MENSURATIONS : 170,80,172
GROUPE SANGUIN : O

La boule diagonale, un nouveau coup.

Projection au boule sur le tristé adversaire.

Electrocutez vos ennemis trop collants

M. BISON

STYLE : [illegible]
ORIGINE : THAILANDE (?)
TAILLE : [illegible] M
POIDS : [illegible] KG
NE LE : 17/08/[illegible]
MENSURATIONS : 129,85,91
GROUPE SANGUIN : A

Ce "double kick" a un effet traumatisant !

Rabaissez gentiment vos adversaires.

Soyez prudent en utilisant la torche.

GUILE

STYLE : COMBAT PUR
ORIGINE : USA
TAILLE : 1,92 M
POIDS : [illegible] KG
NE LE : 22/12/1960
MENSURATIONS : 125,85,89
GROUPE SANGUIN : O

Ce coup vaut les attaques basses.

Calmez les ennemis avec la "Sonic Boom"

grand argentier du roi, Fabricius Ambitus trahit dernière eux et les fouetti pour après terminer le tout à temps pour un rat en plein [illegible] et que "si je vous chope [illegible] encore 3 jours au lieu de travailler et tout, je vous vire tout simplement et vous fait mettre au chômage". Après ces durs jours [illegible] nos [illegible] nous nous reprenant le du chemin du travail tout, n'oubliant pas de nombreux cadeaux [illegible] ils étaient un peu jaunis pour ça) mais vécurent heureux et tranquilles tout de même ! THE END

Lionel Valeur, David Talarets.

VEGA

Cet espagnol s'occupe beaucoup de son apparence physique ! Très narcissique, il pense que seuls les beaux combattants peuvent vaincre... Il adore se faire des mesques au concombre !

SAGAT

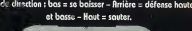
Après sa cuisante défaite contre Ryu dans "Street Fighter II", il revient en force avec son "Tiger Uppercut", ses boules de feu, et un terrible coup de genou !

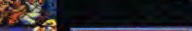
M. BISON

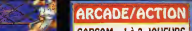
Tout le monde a quelque chose à lui reprocher. Malgré cela, il, ne se laisse pas faire. Son passe-temps préféré est de sauter fièrement debout sur une carte du monde ! Ses intentions sont faciles à deviner !

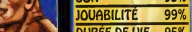
3 "BONUS STAGE", histoire de se défouler : deux tirés de la version arcade et un original avec une montagne de briques à ébranler.

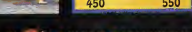
Pour jouer avec la "config" d'origine :
Y : petit poing – X : moyen poing – L : grand poing.
B : petit pied – A : moyen pied – R : grand pied.
Croix de direction : bas = se baisser – flèche = défense haute, et bosse – flèche = sauter.











ARCADE/ACTION

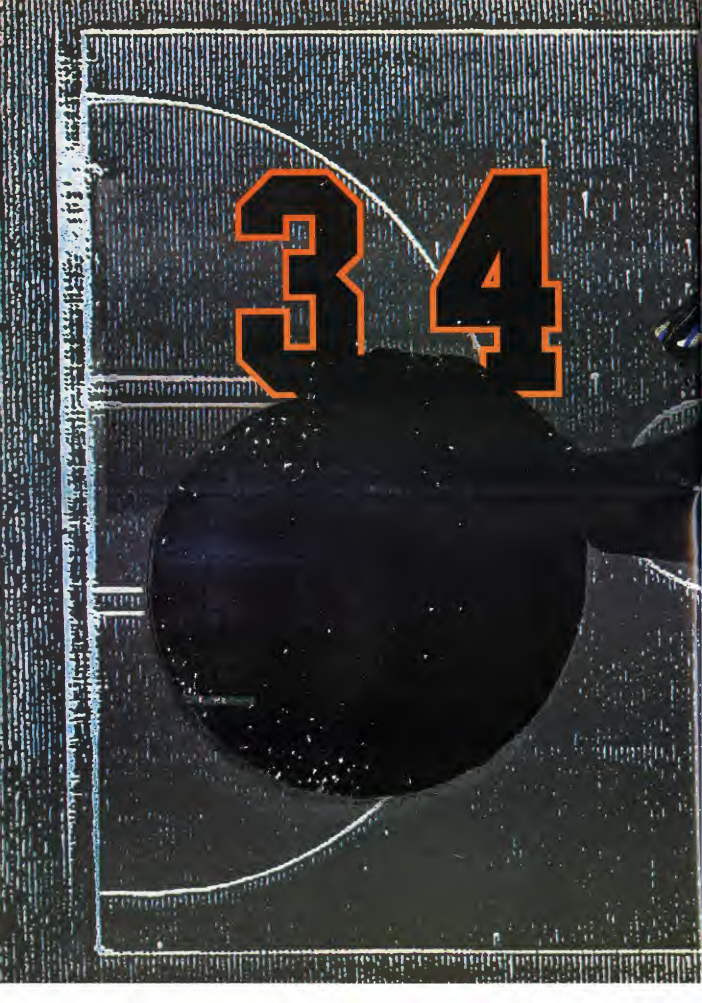
CAPCOM – 1 à 2 JOUEURS

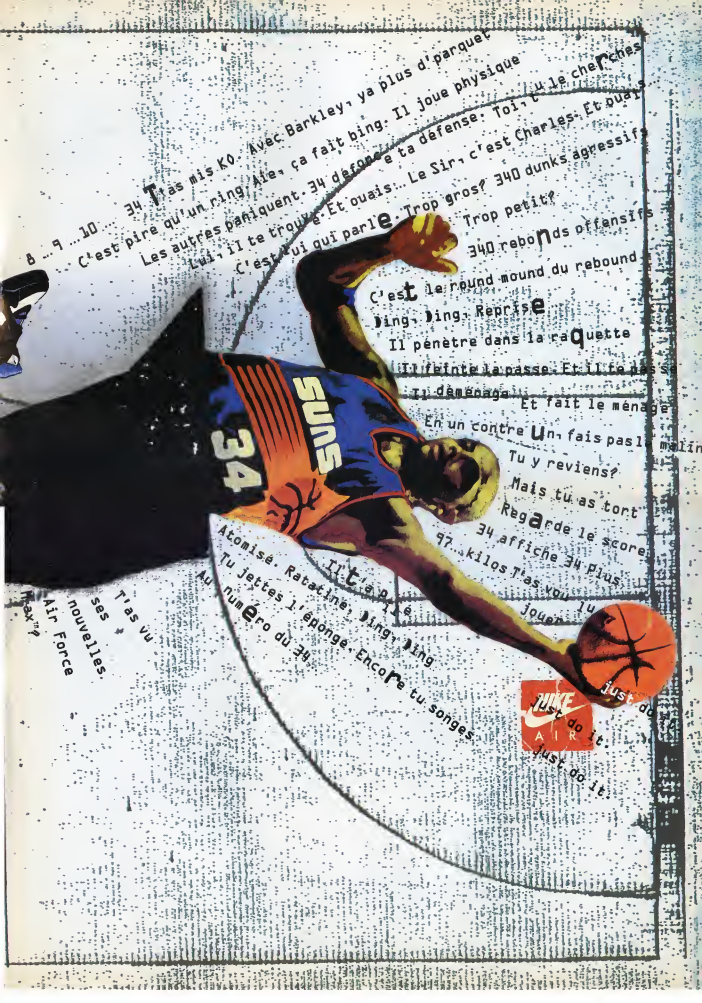
Jamais on n'avait vu ça sur Super Nintendo. L'arcade dans son salon ! Il deux, c'est encore mieux !

GRAPHISME	97%
ANIMATION	97%
SON	95%
JOUABILITÉ	99%
DURÉE DE VIE	95%

INTÉRÊT 98%

450 550


34



8 ... 9 ... 10 ... 34 T'as mis KO. Avec Barkley, ya plus d'parquet
C'est pire qu'un ring. Aie, ça fait bing. Il joue physique
Les autres paniquent. 34 défonce ta défense. Toi, tu le cherches
Lui, il te trouve. Et ouais... Le Sir, c'est Charles. Et ouais
C'est lui qui parle. Trop gros? 340 dunks agressifs
Trop petit?
340 rebonds offensifs
C'est le round mound du rebound
Ding, Ding, Reprise
Il pénètre dans la raquette
Il feinte la passe. Et il te passe
Il déménage
Et fait le ménage
En un contre un, fais pas le malin
Tu y reviens?
Mais tu as tort
Regarde le score
34 affiche 34 Plus
97 ... kilos T'as vou lu
jouer
Il t'a pilé
Atomisé. Ratatine, Ding, Ding
Tu jettes l'éponge. Encore tu songes
Au numéro du 34
T'as vu
ses
nouvelles.
Air Force
Max"?
just do it.
just do it.
just do it.

TEST

ALIEN 3

Journal du Lieutenant Ripley.
Localisation : Fury 161, planète pénitentiaire...
Situation : dedans jusqu'au cou, je dois me débarrasser de la reine par tous les moyens...
Moyens : fusil à impulsion, lance-flammes non standard, lance grenade, radar de contrôle... et mes tripes ! De toutes façons ces monstres je les connais comme s'il faisaient parti de ma famille (ou passage : bonjour Maman !).

Jour 1 : je suis mis à la première section, c'est un véritable nouveau de cauchemar et je suis seul. Heureusement les vieux soldats, l'Ultimo et Wren, me viennent à l'aide et me trouvent un terminal, un vieil ordinateur sur lequel on a "hacké" mes qualités et mes défauts. Je "hacke" mes qualités, je vais pouvoir entrer mes scénarios mieux...

Difficile position pour Ripley : accroché au dessus du métal en fusion avec une flopée d'Aliens qui cherche à le dévorer.

Le "Mauvais Guy 1" est installé dans mes profils. Il est en mesure de tromper mes équipement. Il, je vais donner leur les grilles au lance-flammes un équipement trouvé du coté ennemi sur mon chemin. Il l'aime c'est joyeux, quand il surprise, je suis comme à la perfection. Mes mouvements sont fluides, on dirait que mon "agile" est mieux que S.Tallone mais comme dans "Mr. Blue Work" et "Frankenback", c'est vraiment impressionnant. Il, le bordel, c'est l'autre qui... Mais mon vieux ennemi, que j'ai trouvé premier qui est, un "Cosmonaute", est du survivre.
Jour 2 : j'ai réussi les missions de la première section. Ni vivre, j'ai suis le plus fort.
Ma vie va maintenant à un nouvel niveau du jeu.

Dangereux mais beau !

Grâce à un "processeur", je commence à voir mieux. Mais mais ne faut que trouve nouvelles ennemies les vieux, que les autres, sont vraiment vertes et dangereux.

Mon ennemi le plus redoutable, c'est du Alien mutant. L'Alien de mutant est dangereux. Les grilles, les Aliens, mon lance des tuyaux parcels, rouler rien plus plus vivre plus les Aliens dans leur environnement... Du fusil à impulsion... Du fusil à impulsion ! Un seule tir en dehors dans son bréchement et les hommes qui m'offrent une carte complète des lieux que je dois m'en mémoriser...

La trajectoire de la grenade est calculée selon l'angle de tir et les murs rencontrés : du grand art efficace.

Le lance-flammes est une arme à trois niveaux : le bleu est le plus puissant, le rouge le plus faible.

La mitrailleuse classique permet de se débarrasser des petits aliens un peu trop entreprenants.

La barre d'énergie apparaît quand vous vous faites toucher. Remontez-la avec ce bouton.

Notre cosaque d'Aliens vient d'exploser l'une de ces charmantes bestioles aux pieds d'un malheureux corps.

Grillage sur d'Aliens dans les bouches d'aérations qui servent de lieu de passage dangereuse.

Heureusement qu'il pleut y revoir à tout moment dans mon pavillon du vie...
Jour 3 : j'ai hérité de la fin mais c'est un vieil phase 3 au prendre les coups, ils se font quand dunes et d'exploser les aliens dans des décors aussi beaux. Je me fait le dans des aussi dans des zones où l'on tient du métal dans des superficies disparates en agge ou encore en cellulaire où mi chaudrons, les mitrailleuses n'ont pas pu du pu suivent. Il faudra aussi se faire un

Grillez les œufs pour vous débarrasser de la vermine.

Dans le film, celui-ci s'accroche au visage des hommes.

Ce bébé Alien est déjà féroce. Gaffe les gars !

Ces petits vicieux attaquent en groupe.

Rapide et puissant, tels sont ses atouts.

Le plus gros que j'aie vu : un vrai balèze.

Bon, les salauds ! Ils ne filent pas comme ça ! Ils ne meurent qu'après avoir [illegible] les murs et les sols [illegible] [illegible] plus [illegible].

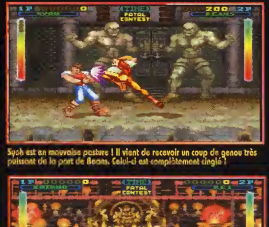
Côté son... flippant à souhait !

L'ambiance sonore [illegible] pour [illegible] les musiques sont superbes, genre film [illegible] [illegible] vraiment [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] "slime".

Jouer à [illegible] [illegible] [illegible] dans la "Vitrine n°1" [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

Fighting Spirit

Ah le soleil, la mer, les filles... rien de tel pour oublier le train train quotidien. Eh oui, moi Syoh, suis un des gardes du corps de Frank, notre rédac'chef. Je tiens de ce fait à le remercier pour son excellent conseil : "Vas prendre des vacances au Club Mad et reviens nous en forme !". Me voilà donc sur une île paradisiaque, havre de paix où je peux enfin profiter pleinement de mon temps libre pour m'adonner à mes sports favoris : boxe, close combat, thai boxing, full contact et... drague.



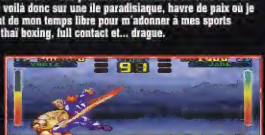
Syoh est un nouveau pasteur ! Il vient de recevoir un coup de genou très puissant de la part de Geese. Celui-ci est complètement cinglé !

Un free à free débouchent ! Kolonn et Rei se frottent dans un combat à mort (regardez donc le Fatal Contest). Sachez que Rei maîtrise aussi bien les fils que l'eau.

Sea, sex, sun and bastoN.

Tout ceci pour le mieux dans le meilleur des mondes possibles. Chacun vient ici à l'abri chasser quelques "Miss Lutins" tout en de multiples jeux les jeux les plus très bien entraînant et une fraîcheur comme une autre de pénétrer de l'excellent !). Comme les activités sportives, pratiquées en compagnie des avec du que j'avais capitulé, les drague. Joient très rapidement mon sort et un jour, passe temps. La No 1 C'est qu'elles n'étaient pas vraiment jolies cos filles et charmantes demoiselles.

En effet, leurs compagnons, qui étaient en notre lieu et meilleur du Club, tous sportifs en cela mentionné, ont vite fait de me repérer et de me mettre sur liste rouge (rouge sang, pour être plus précis). Ils bien sûr que comme des animaux sportifs de compétition



On ne sait rien sur le Roi de Combat (le dernier boss !), si ce n'est qu'il est le plus puissant de tous vos ennemis. Vous devez l'abattre avant qu'il ne détruise le monde !

Tant qu'à vous présenter les quatre héros du jeu, autant vous les présenter avant le combat, sans bosses et sous leur meilleur jour !

vaincus d'organiser une nouvelle activité, un concours du dernier jeu-tir en duo, unis au trigan Mad-Mike pour me donner une bonne leçon.

Une couronne en jeu !

Il va de soi, si j'ai le titre de Roi, une récompense en "nature" m'attend. Reste à leur chuuper le trophée : la couronne. Je vinge, j'ai quelques tuyaux qui seront clairs le jour même du concours. Sachez que quand je parle de vinge, je me mouche. Il vaut mieux que je me fie à mes nerfs, qui sont

le mien est un répertoire en ce moment !!!).
Certains d'entre nous n'ont pas supporté de partir et sont partis brusquement en laissant le vaudou. Mais comme il se dit, la loi n'est pas toujours juste sans Pierre, mais elle passe ! Et pour être un Ninja, il faut en faire partie. D'ailleurs le Ninja vous le dira. Un grand merci à ceux du Club Mad qui sont au taquin du "pas vous dire" : "le client est roi !" et aussi à mes nombreuses à Jalaco pour cette cartouche qui, en ayant vu sa démarque de "SF2 turbo super fus", s'avère un grand fut vraiment.

Lucile Hourie.

SYOH

AGE : 22 ANS
ORIGINE : JAPON
ARTS MARTIAUX : LA DENT CELESTE

Le Tonnerre Bleu est une des techniques mortelles de Syoh.

Avec ce coup de poing foudroyant, vous enverrez voler vos ennemis.

La lame du Phoenix rend invincible celui ou celle qui l'utilise !

ZAZI

AGE : 22 ANS
ORIGINE : U.S.A.
ARTS MARTIAUX : LA GRIFFE TERRESTRE

Zazi possède certainement les mêmes coups que Syoh...

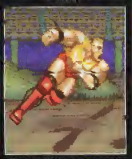
Il en est le rival depuis de nombreuses années...

C'est pourquoi, il participe à ce tournoi mortel pour lui régler son compte.

VORTZ

AGE : 31 ANS
ORIGINE : HOLLANDE
ARTS MARTIAUX : LUTTEUR

Méfiez-vous de ce coup de poing montant !

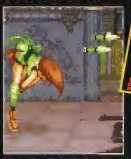


Vortz se précipite vers vous avec la fougue d'un animal.

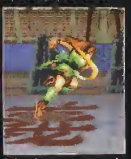
Dès qu'il vous attrape, cette brute ne vous lâche plus d'une semelle !

KOTONO

AGE : 19 ANS
ORIGINE : JAPON
ARTS MARTIAUX : LES NEUF DIABLES



Kotono sait se défendre ! On remarquera que c'est pas pour faire le chien.



La jeune femme peut vous surprendre avec son "épée de Brume".

Il n'y a pas de "Continue" !

Il n'y garde l'usine d'armement avec ses armes biologiques. Une de ses techniques mortelles est le Corridor Fatal. Kotono ne va pas tarder à s'en apercevoir !

sur 3 plans) qui lui vit plus et ayant aussi ses frites secrètes. Les musiques et bruitages ("Fights" vocaux) vous impressionnent à ce moment-là. Il faudrait l'impression qu'on se trouve dans une salle d'arcade.

La caméra cachée

Fonctent les rencontres, une personne filmait nos moindres faits et gestes pour en faire un montage de vacances une fois le combat terminé. Il s'agissait d'un "Bakemi", un dérivé un magnétoscope. Et tout ce

ARCADE/ACTION

JALECO – 1 à 2 JOUEURS
Un bon jeu de combat mais qui pâlit de la vieille du nouveau "Street Fighter II Turbo Hyper Fighting".

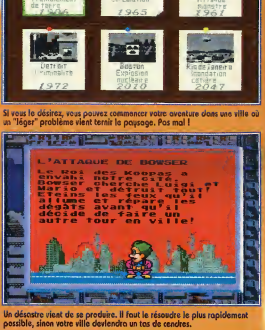
GRAPHISME	86%
ANIMATION	85%
SON	80%
JOUABILITE	80%
DUREE DE VIE	82%

INTERET 86%

350 — 450

SIM CITY

Bowser attaque la ville car il pense que Mario et Luigi s'y cachent. Mieux vaut qu'il les trouve avant que tout devienne ruines.



Si vous le désirez, vous pouvez commencer votre aventure dans une ville où un "léger" problème vient terminer le paysage. Pas mal !

Sim City, qui est un vieux jeu connu des possesseurs de PC et Amiga, débarque enfin sur Super Nintendo. Si vous, heureux adeptes de la Super Nintendo, vous ne savez pas de quoi traite cette cartouche, je vais me charger de vous le dire. C'est on ne peut plus simple : il faut construire une ville !!! Comme explication c'est un peu court, mais comme vous le désirez, je vais vous donner quelques petits détails.

Sim City vous met dans la peau d'un maire qui a comme tâche de construire une ville, ce qui n'est pas facile. Au départ vous avez le choix entre plusieurs terrains possibles, 999 pour être plus précis. Ensuite comme somme de départ, on vous octroie 20 000 dollars qui vous permettront de vous lancer dans la construction : vous placerez résidences, industries, commerces, aéroports, ports de pêche, postes de police, casernes de pompiers, espaces verts et des centrales électriques. Il faudra bien gérer votre argent pour ne pas vous retrouver à sec et devoir attendre impatiemment la fin de l'année pour toucher les impôts.

Ça se complique !

Une bonne gestion financiaire veut dire aussi bien gérer votre ville : si vous placez trop d'industrie, cela fera trop de pollution et amènera le crime. Vous détruirez alors les usines et penserez avoir trouvé la solution en les remplaçant par des commissariats, mais cela générera du chômage.

Voilà pourquoi Sim City devient vite un jeu prenant et unique en son genre car toutes vos initiatives se combinent entre elles et créent de nouveaux problèmes. Si vous ne vous décidez pas très vite à entourer vos neurones, toutes vos bourdes empêcheront votre ville de s'agrandir. Sim city est déjà très compliqué tel quel, mais c'est sans compter sur le nombre incroyable d'options qui sont présentes. Déjà, possibilité de sauvegarder sa ville, ce qui très utile.

C'est vous qui voyez !

On peut augmenter les taxes, diminuer les forces de polices, savoir si les habitants vous apprécient, voir des graphiques qui montrent la progression du crime, de la pollution... Vous avez aussi la possibilité de voir votre ville en 3D

Un désastre vient de se produire. Il faut le résoudre le plus rapidement possible, sinon votre ville deviendra un tas de cendres.

Là, vous pouvez voir le progressiss de chaque élément telle que la pollution.

Un compte rendu géographique de tout ce qui se passe dans votre ville.

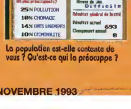
La tableau où vous ajustez les impôts et les budgets pour les administrations.

L'histoire de votre ville au long et en large.

Dans Sim City, un nombre incroyable de petites options vous permet de diriger le mieux possible votre ville. A vous de savoir les utiliser comme il convient, pour espérer atteindre le but ultime, la mégalopolis, c'est à dire plus de 500 000 mille habitants. Bonne chance car pour y arriver vous devrez vous armer de patience et remettre cent fois votre travail sur l'établi.

Nouveauté : la version Super Nintendo permet de visualiser sa ville en simili 3D et de se promener dessus. Effet gratuit mais bougrement impressionnant.

Ci-dessus, le POS (plan d'occupation des sols) de votre cité.



La population est-elle contente de vous ? Qu'est-ce qui la préoccupe ?

Pour détruire votre ville, choisissez un de ses désastres possibles.

Pour le plaisir, une sympathique vue en 3D.

Comme vous pouvez le constater, le jeu est complètement en français et, cette ville n'en est qu'à ses débuts. Pour la faire croître, il faut que les industries soient placées à l'extérieur de la ville, les commerces vers le centre, et avec un bon paquet de résidences pour compléter le tout. Mieux vaut pour les transports, ne mettre que des chemins de fers, car celà évite les embouteillages et évite une pollution trop élevée. Un port est nécessaire pour l'industrie, et un aéroport pour le commerce. En espérant qu'avec ces quelques conseils vous réussirez à construire une ville comme vous le souhaitez, je vous laisse prendre le suite en main, car pour ma part, j'ai déjà donné. Si vous voyez ce que je veux dire !*
* Une surprise vous attend après 500 000 habitants !

Autre option nouvelle spécifique à cette version : une loupe pour apprécier réellement l'évolution de chaque construction.

isométrique (très plaisant), ou de voir un plan général qui indique ou se trouve telle ou telle maison, ou se développent le crime et la pollution...
Pas besoin de parler technique vu que Sim City n'a pas besoin d'une grande réalisation pour être un hit (1 méga de mémoire). De plus une option permet de créer une catastrophe (monstre ou raz de marée détruisant la ville) augmentant la difficulté.
Bref, Sim City est le Must dans ce genre de simulation, un hit de Nintendo, qui par la même occasion prouve sa maîtrise dans n'importe quelle genre, allemant parfaitement entre Mario All Stars, Sim city, F-Zero, Star wing...
Du bon, du très bon Nintendo !

David Taberda

STRATÉGIE/RÉFLEXION

NINTENDO – 1 JOUEUR

Un jeu exécu-tif à fait ses preuves et que vous pouvez jouer en compagnie de vos voisins Français(es) ter Super Nintendo.

GRAPHISME	87%
ANIMATION	– %
SON	84%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	97%

INTERÊT 95%

350 — 450

NOUVEAU ! SUR LE 3615 KONSOL

DANS LA RUBRIQUE "TRUCS & ASTUCES" DÉCOUVREZ

● DES CENTAINES DE TIPS INÉDITS ET VÉRIFIÉS SUR CONSOLES NINTENDO ● ET EN CADEAU BONUS, DES CODES ACTION REPLAY PRO ET GAME GÉNIE EN QUANTITÉ ILLIMITÉE.

BEAT The BEST
LUDI SPORT

LE BUTEUR

LICENSED BY Nintendo

Eric Cantona

FOOTBALL CHALLENGE

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ET C'EST PARTI...

Sur Les coups de pied arrêtés, visualise les trajectoires de la balle, grâce à ta manette. Le pénalty est discutable ! Ce but est réellement extraordinaire... n' hésite pas à revivre l'action au ralenti !
Un grand nombre de sprites à l'écran et une vue de trois quart arrière du stade confèrent un réalisme étonnant à l'action.

GAME BOY™

Nintendo®

NINTENDO™, The NINTENDO™ product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.

C'EST TOI !

COMMANDE TON SUPER TEE-SHIRT ERIC CANTONA (VOIR À L' INTERIEUR DE LA BOITE)

OPTIONS ET CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

- Choisis une équipe parmi 64.
- Joue en match amical, en championnat international, en salle ou à l'extérieur.
- Définis la strategie de ton équipe, la vitesse des joueurs, leur puissance, et les différentes formations d'attaque et de défense.

NOM: CANTONA
PRENOM :Eric
DATE DE NAISSANCE: 24/05/66
TAILLE: 1,87 m
PROFESSION: Footballeur
CLUBS: Auxerre, OM, Bordeaux, Montpellier, OM, Nîmes, Leeds, Manchester United.
PALMARES:
28 sélections nationales, 10 buts depuis le début de la saison.
QUALITES PARTICULIERES:
- Très bon remiseur
- Très bon touché de balle -.
- Passage d'un jeu court à un jeu long avec une facilité déconcertante
- Parfaite osmose entre les qualités physiques et techniques
- Puissance de frappe
- Sens du jeu en profondeur
- Faculté de décalage pour un partenaire

SPECTACULAIRE, MANIABLE, RAPIDE ET TRES PERFORMANT, POUR TOUS LES INCONDITIONNELS DE FOOTBALL ET LES FANS DE CANTONA !

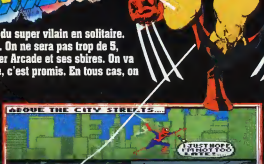
SPIDER-MAN® X-MEN

D'habitude je préfère casser du super vilain en solitaire. Mais cette fois c'est différent. On ne sera pas trop de 5, les X-Men et moi pour affronter Arcade et ses sbires. On va leur faire bouffer la poussière, c'est promis. En tous cas, on va essayer très fort...

Salut... Moi c'est Spiddy, alias Peter Parker (Pas original, hein ? Mais bon, c'est moi qui vous parle, quoi !). Aujourd'hui, je vous présente mes potes les X-Men et moi-même. Et aussi, vous allez voir un peu de tout nos meilleurs, Arcade lui-même. Mais pour le fun, on choisit les X-Men et moi-même devoir passer par les chemins différents.

Sur les traces d'Arcade !

J'oublie de vous dire mission de Messieurs les programmeurs. Par où je commence ? Ah oui c'est vrai, la complexe. Voyons voir... Il n'est pas les décors laissent à désirer. Ne vous vexez pas mais, vous êtes sûr que je suis bien sur une 6 bits de Nintendo ? Sur quoi vous vous reposez et la grande surface de mes lignes... Dans l'ensemble, je trouve les combinaisons pour mes pouvoirs, mes réflexes. Petit particulier, on n'essaye sur la mission-test qu'un seul pouvoir, pas



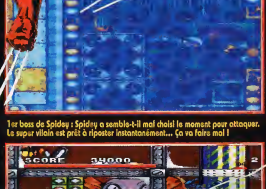
Spiddy part sur les toits à la rescousse des quatre X-Men enlevés par Arcade et ses complices. Sa destination : le complexe des super vilains.

voiser par le 1er venu. C'est chouette, les programmeurs ont pensé à recréer mes comics préférés, mes fidèles bouquins de toile et mon fil. Alors bon, côté la 3ème mission, du rentre dans le coeur et il faut que mes

L'aventure commence à peine !

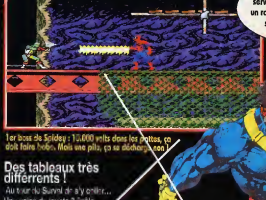
Gambit, [illegible] Arcade, le [illegible] sur. Ma mission est de [illegible] mon mec c'est aussi le plus fun. A quoi ça est-il dans qu'il se fait poursuivre par une moto [illegible] [illegible] et piquants. Il faut sauter de plateforme en plateforme en jetant des cartes tranchantes. Je dis le gars qui en fait trop pour lui... Avant de jeter l'éponge, il a gagné même de le temps de lancer ses super trucs. Tout est son âme. Et, mieux encore, mon... Il est le tour ? Ah ! Ok, [illegible] plutôt que le pouffer comme un ans, vas-y ! Un peu hésitant, j'ai bien [illegible] les sprites minus du Nintendo sauf [illegible] Sur chaque [illegible] mon mec leur, il fait sauter les [illegible] bissées sur les mêmes par [illegible] Arcade et Apocalypse qui [illegible] moment. [illegible] Dans un cul de sac, il [illegible] un [illegible] qui [illegible] un trip [illegible] Heureusement, il [illegible] mon [illegible] passage quelques pouvoirs [illegible] le King des rails qui augmentent son score. Il [illegible] le bouquin [illegible] en 2 temps à 3 m [illegible] mots, il [illegible] on [illegible] sa [illegible] un [illegible] homme entier.

1er boss de Cyclope : il ressemble à l'homme de sable. Mais ne vous moquez pas de son beau slip rouge, sous peine de représailles musclées !



1er boss de Spiddy : Spiddy a semblé-t-il mal choisi le moment pour attaquer. Le super vilain est prêt à ripostar instantanément... ça va faire mal !

1er boss de Serval : quelle lâcheté ! Attaquer Serval dans son dos, c'est pas très joli joli ça... Mais c'est tellement plus facile !



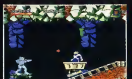
1er boss de Spiddy : 10.000 volts dans les pattes, ça doit faire bobo. Mais une pile, ça se décharge vite !

Des tableaux très différents !

Au tour du Surfeur d's'y mettre... Une usine, quelque ? Vraiment ? Vraiment ! En tous cas ça

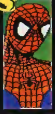
Moi c'
servir. M
un rayon
supe

Cyclope : Il se retrouve dans les obscures mines de sodium et saute de chariots en chariots pour trouver l'homme de sable !



Dans les chariots, il faut faire très attention aux stalagtites !

Ce "power-up" augmente la puissance du laser de Cyclope au maximum !



Spidey : dans le complexe d'Arcade, il devra libérer les X-Men. Tous les 5 partiront à la recherche de l'Arcade et de ses sbires.

Dans le complexe, spidey doit désactiver les caméras d'Arcade !

Un coup de toile bien placé et hop, on attrape le caïd !

Orora (Tornado) : heureusement, elle nage comme un poisson, car c'est dans les égouts inondés que sa mission se déroule !

A savoir : les coagulages libèrent toujours des bulles d'air !

Orora dispose d'armes spéciales comme les tornades...

Servol : il dispose à ses 2 mains de griffes, très utiles pour trasser les murs et découper en tranches les vilains !

Les griffes de Servol sont si puissantes qu'elles détruisent même les murs !

Si vous détruisez les clowns sans vos griffes, un cœur apparaîtra !

Gambit : comme son nom l'indique, c'est un flambeur. Les cartes à jouer et à trancher sont une de ses grandes spécialités.

C'est le début du stage de Gambit. Bon courage Gambit !

Quand tout va mal, Gambit peut toujours utiliser sa super bombe !

l'empêcha pas de sortir ses griffes. Il d'acquis l'idée de faire prisonnier ... Jeunes kidnappés, enfants, enfants, enfants de l'Arkham... Ses griffes sont si puissantes qu'elles lui permettent même de passer au travers des murs, mais de pénétrer jusqu'à l'ennemi, une arme de Hulk !

Finalement, grâce à ses griffes, Servol a réussi à sortir de l'Arkham. Prix à payer tout ! Allez Tornado, il reste 1 vie. Si tu y arrivais ! Elle n'a même pas le temps de l'enfiler si mal... Il faut dire qu'entre les rotures, un plus dans les égouts inondés. Fouah ! Avec ses griffes, elle explose vannes et portes pour se faire un chemin. Quel Servol ! Il est plus fortiche que Wolverine. Pour sortir sur les poutrelles, elle fait une

Malheureusement pour quelques pirates d'eau saumâtre, Tornado va devoir affronter infestés d'hommes-grenouilles et de piranhas, elle pourtant tout de même ses boss. Une arme, ils sont circulaires, ces machins-là ! Pour 2 sous. C'est quand même dommage qu'elle ait perdu le niveau d'air... Allez 3 vies, c'est mal-tout-cet ! Si vous trouvez, je ne suis pas contre cette aventure avec mes X-originaux. La diversité des missions est telle, qu'elle fait utiliser les petits pouvoirs cachés du jeu. Allez Servol, à toi maintenant !

Supérieur.

Nilaz, je dégomme cette espèce de "zorglub" avec mes boules de toile, et après je trouve le chemin qui mène au cœur. Facile !

Notre Spidey lutte désespérément dans la complexe d'Arcada. Son but : détruire toutes les caméras !

Spidey est ravi au tout début de l'aventure. A sa droite se trouve la 1ère caméra à détruire. Le salut, c'est tout en haut du bâtiment...

Spidey est pressé à détruire toutes les caméras et à s'introduire dans le cellule des X-Men. Arcade, bon journ, s'en réjouit en les invitant à persévérer !

BEAT The BEST
LUDI SPORT
FI POLE P
PROFESSIO
Nintendo
F1 POLE POSITION
SUPER NINTENDO
UBI SOFT
Entertainment Software
GAME BOY
F1 POLE POSITION
Vous avez toujours rêvé d'être au volant d'une Mc Laren, d'une Williams Renault ou d'une Ferrari ...
Vos idoles s'appellent Ayrton Senna, Jean Alesi ou Nigel Mansell ...
Et vous êtes amateur de sensations fortes et de longs challenges à deux...
36.15 LUDI GAMES
LUDI GAMES
SOS LUDI 16 (1) 48 70 59 45

OSITION,
N PILOTE

Sélectionnez votre voiture et votre pilote, le rêve devient réalité.

Le célèbre circuit de Monaco, avec ses chicanes et son tunnel en pointillés sur la carte.

- 1 ou 2 joueurs simultanément sur un écran splité
- 3 modes de jeu : entraînement, essais libres ou championnat du monde
- 16 circuits, 7 écuries et 14 pilotes inscrits à la Fédération Internationale Automobile (FIA)
- Réglage de 5 paramètres sur la voiture (pneus, freins, boîte de vitesse, ailerons, suspensions)
- Sauvegarde de la configuration de la voiture et du classement en championnat du monde.

Réglez votre voiture en fonction du circuit et des conditions de course.

Le mode 2 joueurs vous tiendra en haleine des heures durant ... c'est certainement la meilleure simulation de F1 à 2 !

F1 POLE POSITION,
LA PERFECTION SUR TOUTE LA LIGNE !

Licensed by FOCA To Fuji Television. Super Nintendo : © 1992 Human Entertainment Inc. / Game Boy : ©1993 Varie Corporation / © 1993 Ubisoft.
Nintendo ®, Super Nintendo ®, Game Boy ® entertainment system the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of

JURASSIC PARK

Pour ceux qui n'ont pas encore compris : ils arrivent ! Et là, j'en entends encore qui demandent complètement ahuris "ben qui c'est-y qui arrive ?". Comme si on en n'avait pas déja assez parlé, comme si tout le monde n'en parlait pas, comme si tous les cinémas ne l'annonçaient pas, comme si... comme si... Moi c'est simple, j'en rêve la nuit, j'en vois partout, j'ai même déguisé mon chien et ma tortue pour qu'ils leur ressemblent !

Alors je ne vous raconte même pas quand j'ai reçu la cartouche... Et pour cause qu'il est tout juste pas 0 mm de vitesse pas possible "tout" mais je me trouve bien peu curieuse si tout le monde m'en parle (et que tous les journaux) en consacrent un chapitre de plusieurs pages. Alors pour que je joue, voilà, c'est clair, il faut vraiment que ce soit du nouveau Jurassic Park. En plus comme c'était pas pour les pleurs du Nintendo ni du Game Boy, il n'y avait plus qu'à s'y mettre. Donc un matin je suis partie !

Les dinos sont là...

Et bien !... Que je vous raconte un peu. Les dinos sont là hors du tumeur film de Monsieur Spielberg. Le titre du film "Jurassic Park" (comme le nom du jeu, pas juste le et ve bien). Il est tous aux dinos qui crissent leurs cornes uniquement à la cave qui qui viennent les chasser la 1er dinosaure mort sur un rocher. Jusqu'ici sans rien lire un seul journal, j'ai deduit : les fous Michael Crichton, spécialiste de science-fiction, imagine que grâce à du sang de dinosaure recueilli dans le fossile d'un moustique gorgé de vieux dinosaures. Les chercheurs arrivent par manipulations génétiques à ranimer de vieux dinosaures. Le comte fait enlever le gamin du dinosaure qui a tué ses fils. Et la répétition qu'il se grand donne.

Une fois que l'on a attrapé les œufs, la carte d'accès à l'ordinateur apparaît. Grâce à elle, vous pourrez ouvrir le portail du parc des dinos.

Le but du jeu ici, c'est avant tout de survivre, en isolement tant bien que mal entre les monstres marins qui pullulent dans ces eaux très troubles !

Le docteur Grant est aux prises avec un petit dino... un tout petit dino, car en cherchant bien, il trouvera l'énorme T-Rex qui se cache dans ces bâtiments.

Ici, on retrouve le Dr Grant au tout début de son aventure. Il doive récupérer une douzaine d'œufs avant de pouvoir pénétrer dans le parc.

Et voilà, le docteur a attrapé tous les œufs. Il peut rentrer dans le parc... Est-ce vraiment une bonne idée ? On se la demande !

Jetez un œil sur la gauche de la photo : la boîte marquée du point d'interrogation peut vous d'avoir de la vitalité, mi vous en retirer selon votre choix....

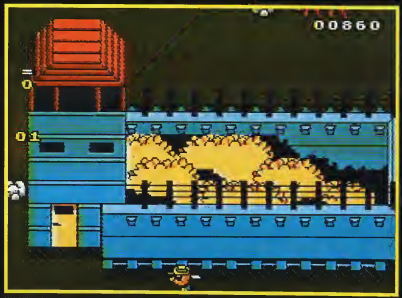
C'est peut-être une des phases du jeu la plus drôle que vous pourrez rencontrer dans J.P. : une balade en canoë parmi les diplodocus marins !

Nous sommes dans la deuxième mission. Le Dr Grant a dans l'idée de s'introduire dans l'antre du T-Rex pour sauver la petite sœur de Tim. Bon courage !

D'où jeu. Compris ? Au début du roman (donc du film), tout se passe bien, on crée des dinos, on crée un parc d'attraction (le Jurassic Parc si vous n'avez pas encore compris) et on fait venir du monde. Et puis c'est la catastrophe : l'ordinateur qui contrôle le système de sécurité se détraque et les dinos envahissent les installations. Le reste du film, je vous laisse le découvrir à partir du 20 octobre dans toutes les salles, et je vous fais découvrir le jeu puisque c'est à ce moment de l'histoire qu'il débute !

En route pour l'aventure.

Dès l'introduction et le menu d'options qui vous permet de choisir le nombre de joueurs (à deux c'est chacun son tour), d'activer ou non la musique et les effets sonores, les dinos sont présents ; une ou deux menu « effects » tirés du jeu, simplement d'un T-Rex. Ensuite on revient pour la première mission : ouvrir les portes du fameux parc (je vous rappelle que le système de sécurité s'est détraqué) et que il les barrières électriques ne fonctionnent plus). Le parc est donc divisé par les différentes unités et il faut



Voici l'ignoble enclos du non moins ignoble T-Rex. Heureusement pour lui Grant est bien armé. Pourquoi veut-il absolument affronter un monstre aussi horrible ? Et bien, tout simplement parcequ'il est héroïque, le doc de choc !

Retrouvez bientôt le heros du film sur vos consoles Nintendo

© 1993 Warner Bros. DENNIS is a trademark of Hank Ketcham Enterprises, Inc.

OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: (1) 40539286
FAX: (1) 42279673

Dépaysons en vue : anéantissez-le avant qu'il fasse de vous son quatre heures.

que vous (le Dr. Grant, personnage jusqu'ici inutile pour l'ouverture du parc), rétablir dans un premier temps récupérer Tim, un jeune garçon enfermé dans le parc. Il faut pour cela remasser du détonateur avec la collecte des œufs (collecte que vous aurez à effectuer avant chacune de vos "missions", puisqu'elle vous permettra à chaque fois d'obtenir le sésame nécessaire. A l'aide, malheureusement de celui-ci pour arriver à mettre le détonateur en surtout (pour ne pas le perdre) et finalement on se passerait bien vu le fameux du combattre le plus féroces des habitants du parc, le T-Rex en question, le carnivore qui rugissait un matin à l'ère préhistorique (et ici en nom, ma foi).

Et le voilà... Sur ce le jeu ne s'emballe pas vraiment, il vous faudra vous habituer à un contrôle pour une séquence super symp(a) pour remasser une clé et ici vous faire seule avec l'un sur équipes. Sur tout il ne qu'il vous faudra bien pour leur petite heure.

C'est y beau ?

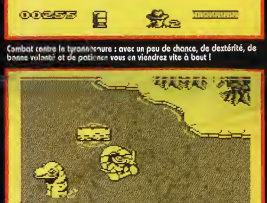
Bon je veux, que c'est beau. Simple mais beau. On ne peut pas dire que les dino en aient hyper changés. Modélisés et tout et tout, mais - il est pas le plus plus (pour faire du Léonard de Vinci. C'est l'efficacité qui est recherchée en premier lieu. Donc c'est clair et tout mieux, on voit ce qui est les ducks, et surtout (!) on ne se fait pas les mettre !

Pour ce qui est de maintenant, ce n'est un tout très simple : on a pas le plus qui soit fluctuant, on l'a c'est du "y y y a". Résultat des courses, il est tout simple : mais un petit bug à force sauter et courir le

Voici un gros plan sur une de nos chers petites bêtes : elle est robuste, énorme, mais pas trop intelligente il me semble.

Combat contre le tyrannosaure : avec un peu de chance, de dextérité, de bonne volonté et de patience vous en viendrez vite à bout !

Un tas de Tricératops foncent sur vous. Prenez la fuite ou c'est vous qui serez les mises.



Mieux vaut ne pas se perdre, car dans de tels endroits, les lieux ne sont pas sûrs et les dangers mortelles.

limite...

Et après ?

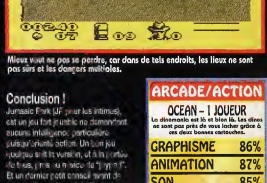
Bon une fois que le brave Tim est sauvé, vous serez chargé à un petit stéréo un ami qui vous (ou qui connaissant pour la version Game Boy) à la photo justu au flesque !) entre les mamifères qu'il est impossible (mais sans doute) de réussir au passage sans une agrafe punie. Et on ne vous y emêtre !!!

Manque de bol il y a un gars, il vous dit vraiment pas mal de problèmes au moment de commencer. Tim a vu, aussi, et elle aussi est en danger, enfermée dans la cage de T-Rex. Donc on y ne sera guère l'acteur Grant et même s'il n'a pas fait de miracle, le jeu est assez frais même quand même, tout ça pressant... ou moins on est d'une chose : c'est très jouable.

Et sur GB alors !

Tout ce qu'en a lus, il n'y a rien : rien de DEBT PUBLIC... Les deux versions reprennent les mêmes options de départ, les mêmes graphismes (critiques tout pour tout, les couleurs en moins), tout pareil quoi. C'est aussi sympa (!) sauf et le bref du tout à l'heure (le trateur nul) : encore une fois toute la jouabilité : même résultat, on l'a vu plus haut même pour le premier niveau.

Donc ma déf' finalement ne dit rien de plus. Tout en bien !



Voici un gros plan sur une de nos chers petites bêtes : elle est robuste, énorme, mais pas trop intelligente il me semble.

Conclusion !

Jurassic Park (JP pour les intimes), est un jeu fort jouable mais démontrant aucune intelligence particulière (pas qu'un mot) action. Un bon jeu quoique sans le version, et à la portée de tous, pris au niveau du "jouer !". Et un dernier petit conseil avant de vous quitter : allez voir le film qui est mieux !!!

Ah pardon, il faut que je vous fasse ce petit rappel mon chéri qui s'est sentit depuis que j'imite le Docteur Grant en jouant le fusil à fléchettes (Ah ma p'tite frite...

Louis Hoang

PS : la version Gam. Boy existe entre 20 et 25 F chez tous les bons revendeurs

ARCADE/ACTION

OCEAN – 1 JOUEUR

Les dinosaurs ont 10 et bien 10. Les dieux ne sont pas près de vous lacher grâce à ces deux bonnes cartouches.

GRAPHISME	86%
ANIMATION	87%
SON	85%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	91%

INTERÊT 90%

300 400

L'ÎLE ET SES OCCUPANTS

Le Tricératops est un dino qui aime foncer sur ses ennemis pour les enfourcher.

Le Vélociraptor est assez petit mais possède une vitesse suffisante pour échapper aux autres prédateurs.

Le Gallimimus : il a un long coup, mais on sait peu de choses sur ses facultés.

Le Brachiosaure est l'un des plus grands dinosaures et devait sûrement mettre de gros coups de tête pour se défendre.

Le Tyrannosaurus Rex possède des pattes capables de lui faire faire des bonds énormes. Mieux vaut qu'il ne vous tombe pas sur le rable.

Sur cette carte de l'île vous pouvez voir les différents chemins permettant la visite guidée des enclos renfermant les différents dinosaures présentés sur cette page.

Le dilophosaure est l'un des plus petits parmi tous mais est très agile et très malin. Attention à lui !

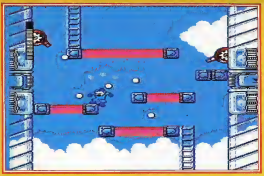
TEST NES

MEGA MAN 4

Bon oui je sais, le coup de la fausse interview pour présenter un test, on vous l'a déjà fait. Mais bon... Quand on a un rédac chef qui hurle pour tester un autre jeu d'un côté et un maquettiste, pourtant charmante, qui vous frappe pour avoir le texte... Et quand en plus on a pas dormi pour finir les captures du jeu d'avant, on fait dans le simple, l'efficace, l'éprouvé. Donc en route pour un entretien avec Megaman, quatrième du nom !

Banzzzi : alors Megaman, content de revenir sur Nes ?
Megaman : il faut tout de même dire que j'y suis obligé. L'ecurie Capcom est l'une des dernières à soutenir la 8 bits de Nintendo.
B : Certes, mais parlez nous plutôt de votre aventure...
M : Oh ! C'est une sombre affaire de professeur soviétique qui construit des robots pour envahir le monde. Mais en fait, c'est l'ignoble professeur Willy qui se cache derrière tout ça. La guerre froide, c'est fini depuis longtemps !

Rien de bien réjouissant dans ce niveau : les pointes au sol vous attendent impatiemment pour vous faire perdre une de vos précieuses vies.



B : Quels seront vos ennemis dans cette aventure ?
M : Toujours des "bidules"Man ! Ringman, Toadman, etc... Ils sont 8 en tout et gardent la fin des huit premier niveaux. Une fois défaits, je pourrais m'emparer de leurs armes respectives, bien plus puissantes que mon tir de base.
Le chien Rushie viendra aussi à mon aide pour m'aider à voler, nager ou sauter plus haut !
B : que pensez vous des décors qui vous entourent ?

Le niveau gardé par Ringman. Evitez les tirs des canons !

Les monstres de Megaman 4 ont l'air sympathiques avec leur bonne tête mais ne vous y fiez pas. Il ne sont là que pour une chose : vous détruire.

Du boulot en perspective pour arriver à passer par ici...

M : Capcom, on le sait, fait bien son boulot. Certains de mes ennemis sont très gros et les éléments du décor ne sont pas pour m'aider dans ma quête.
B : Est-ce que vous vous êtes amusé dans cette dernière mouture ?
M : Et bien j'avoue que depuis le premier épisode, mes aventures ne changent pas trop et je commence sérieusement à m'ennuyer. De plus Capcom m'avais promis une promotion en me faisant figurer dans Street Fighter 2... Que dalle, j'attends toujours !
B : Oui, oui, calmez vous. Heu, et la musique, elle est bien la musique ?
M : Ouais bof, je préférais nettement celles du No 3...
B : Chers lecteurs, c'est sur cette note poétique que je vous quitte.
M : Au revoir les gentils lecteurs !

Lionel Man 4

ARCADE/ACTION

CAPCOM - 1 JOUEUR

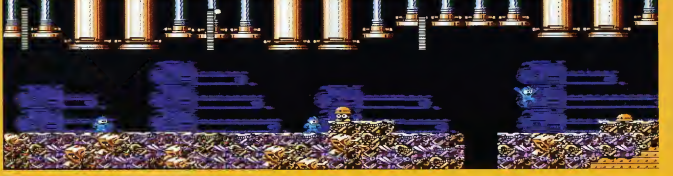
Un bon jeu de plateforme action. Et surtout le plaisir de retrouver Megaman dans de nouvelles aventures.

GRAPHISME	81%
ANIMATION	85%
SON	84%
JOUABILITE	87%
DUREE DE VIE	87%

INTERET 87%

275 350

Voilà les boss, toujours au rendez-vous de ce type de jeu. Ce sont tous des "machins-trucs"man : dans le désordre et pour ne siter qu'eux : Ringman, Toadman. Rien à voir avec les super héros américains type Superman ou Batman mais ils sont quand même très forts !



© 1993 LES EDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO

VA-Y AVOIR DE LA BAGARRE !

INFORMATIONS au

36 15 Astérix

ou

36 68 30 20*

*(2,19F La minute)

INFOGRAMES

Je désire recevoir gratuitement une documentation concernant le produit Astérix

GB ☐ NES ☐ SNES ☐

Nom _____

Adresse _____

Code postal _____

Ville _____

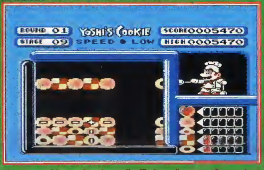
Bon à retourner à :
INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 43

Pour faire un jeu parfait, c'est simple, imitez sans plagier un concept qui a fait ses preuves comme celui de Tetris par exemple. Ajoutez-y une dose d'originalité (histoire de faire du neuf), une maniabilité exemplaire et vous obtiendrez un jeu qui fera à coup sûr un carton et ça ne sera que justice.

A l'instar de Tetris, Yoshi's Cookie fait partie de ces jeux qu'il est très difficile d'expliquer mais que le premier crétin venu comprend en 30 secondes de jeu.

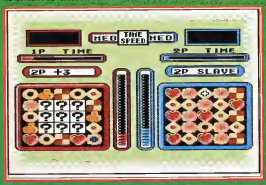
Une simplicité exemplaire !

En mode un joueur, vous devez vider l'écran de tous les cookies qui l'encombrent en formant des colonnes ou des rangées de cookies de même nature pour passer au niveau suivant. Pour ce faire, on déplace un petit curseur qui permet d'effectuer des permutations horizontales ou verticales. Comme de bien entendu, de nouvelles rangées et colonnes de cookies arrivent inexorablement et malheur à vous si l'écran se remplit completement.



Nous sommes ici en mode un joueur. Il suffirait que l'on monte d'un cran la rangée où pointe le curseur pour que la ligne de tartelettes disparaisse.

Déjà fantastique en solo, ce jeu d'action/réflexion prend toute sa dimension en mode versus où deux joueurs s'affrontent pour la victoire suprême obtenue au terme de trois manches gagnantes. Il s'agit alors d'être le premier à avoir aligné une trentaine de rangées/colonnes.



S'il vous arrive d'asservir votre adversaire par un "Blind", une grille de points d'interrogation viendra lui cacher toute la visibilité de son jeu.

Dans ce mode, la réalité est exacerbée par la possibilité d'infliger périodiquement un handicap à l'adversaire en aignant des Yoshi Cookies ("panic" mélange l'écran de son adversaire pendant quelques secondes, "blind" le cache, "-3" retire trois lignes, "slave" pour prendre le contrôle du curseur ennemi...)

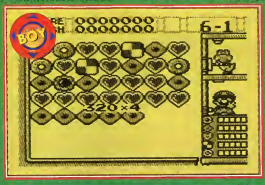
Toujours le mode un joueur avec un bel arrêt sur image. On est au round 10 et tout va très vite. Heureusement une ligne disparaît.

N.B. : Les Yoshi Cookies ont la fonction de joker en mode solo.

Des graphismes clairs.

Graphiquement assez dépouillé, ce que ne nuit en rien à l'intérêt de la cartouche. Nintendo a encore réussi avec Yoshi's Cookie à nous sortir un "must" aussi bien sur NES que sur Gameboy. En mode versus, Yoshi Cookies est même à mon humble avis encore plus prenant que Tetris. Pour ne rien vous cacher, il ne se passe plus un jour sans qu'on y joue à la rédaction.

Hong le disparu



Une fois que tous les carrés sont en ligne, ils disparaissent tous par le bas de l'écran (Z les cœurs) et on quitte l'enfer, jusqu'au prochain tableau !

Ici vous êtes en mode un joueur et comme vous pouvez le remarquer, vous venez de parachever les dernières lignes de ce tableau.

RÉFLEXION

NINTENDO - 1 À 2 JOUEURS

Un jeu qui passionne la rédaction depuis le départ. Il est dur d'en décrocher, surtout à deux joueurs.

GRAPHISME	75%
ANIMATION	- %
SON	90%
JOUABILITÉ	95%
DURÉE DE VIE	98%

INTERÊT 94%

275 350

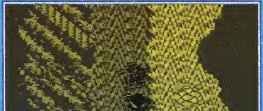
ROBIN HOOD PRINCE OF THIEVES

Chers amis bonjour ! Nous voici en direct pour notre émission-jeu enregistrée la semaine dernière sur Télé France 3 1/2 "Questions pour un Morpion !" Nous retrouvons nos deux charmants candidats dans la dernière phase du jeu. Face à face, David et Hong Hai, tous deux rédacteurs à Banzzai. Mais commençons sans plus tarder.

Q - Question difficile, question d'Histoire. David que décidez vous ?

- Je suis le Maaaaître absoooolu ! Je prends donc la main.

- Très bien David, attention, top ! Personnage de fiction, j'ai été tour à tour interprété par Erol Flynn en petit collant vert et par Kevin Costner dans un beau costume version cuir. Pour vous aider encore un peu plus, j'ajouterais que j'adore la vie sauvage au grand air, que j'ai un joli carquois bourré de flèches dans le dos (ça fait mal !) et que j'ai un chapeau ridicule sur la tête.



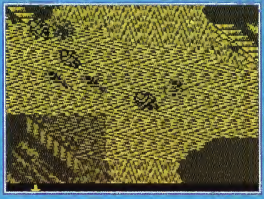
Même si ce n'est pas évident sur la photo, Robin et son adversaire se combattent dans des sombres catacombes. Ce serait trop bête d'y laisser ses os !

- Ha-do-ken ! Robin des Bois, Prince de Voleur, défenseur de la veuve et de l'orphelin. J'ajouterais (comme vous) que c'est un bon petit jeu d'aventure/action sur Gameboy qui retrace les aventures du célèbre justicier de la forêt de Nottingham. Si vous voulez tout savoir, 90% du jeu se déroule en vision aérienne (sauf pour le mode duel), avec la possibilité pour Robin de voir de nombreux personnages rejoindre sa bande pour combattre à ses côtés (comme dans le film quoi !).

- Bien joué cher David. C'est la pleine forme apparemment. Question Vie pratique maintenant. A votre tour Hong Hai. Que décidez-vous ?

- Comme vous l'avez signalé, mon collègue semble être en forme, je lui cède donc la main volontiers...

- Top ! Bénéficiant de trois types de combat différents (normal en vision aérienne, mode duel en vue de côté et mode combat de groupe avec possibilité de passer très facilement d'un personnage à l'autre), j'intègre une gestion des personnages assez



Voici un exemple de combat de groupe : vous manœuvrez chacun de vos personnages tour à tour en utilisant au mieux les caractéristiques de chacun.

Là, nous sommes en mode duel. Ces combats au corps à corps sont très dangereux... l'issue est souvent fatale, alors prudence !

poussée...

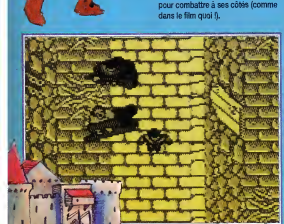
- Streeeeeeat ! Encore et toujours Robin des Bois. Mais je vous signale que vous avez oublié de signaler qu'il n'y a ni sauvegarde, ni "password", ce qui veut dire qu'on est obligé de terminer le jeu en une séance ! Petite précision utile : piles neuves et alcalines fortement conseillées.

- Sonic Boom ! Euh, je voulais dire, tout à fait David. Il fallait signaler ce gros désavantage. Merci à tous les deux pour votre bonne humeur et votre intelligence. Hong Hai, je vous laisse le mot de la fin...

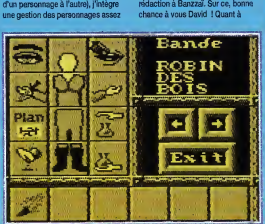
- Euh, Mortal Kombat ?

- Merci Hong hai. N'oubliez pas votre rendez-vous de demain. Notre ami David sera opposé au mastodonte de la réponse facile, Mr Thierry Pierre, secrétaire de rédaction à Banzzai. Sur ce, bonne chance à vous David ! Quant à vous, amis téléspectateurs, je vous souhaite une excellente soirée, sur France Télé 3 1/2 bien sûr, et à demain si vous le voulez bien !

Hong Hai.



Robin prend des risques, il n'hésite pas une seconde à se rendre dans la salle de torture du shérif.



Voici l'écran de gestion des personnages. C'est ici que l'on choisit l'équipement adéquate pour ses différents personnages.

AVENTURE

MINDSCAPE – 1 JOUEUR

Une bonne cartouche Game Boy. L'absence de sauvegarde en fait un jeu très difficile !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	86%
SON	78%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	80%

INTÉRÊT 83%

200 300

E S P A

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
N° de téléphone : .....

Je possède une
❑ Super Nintendo – ❑ Nintendo – ❑ Game Boy
❑ AUTRE.....

Département : ❑ VENTE – ❑ ACHAT – ❑ ECHANGE

Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)

Titre de votre annonce

BANZZRI

OPTION 1 : Economique, mais lent !
BANZZRI vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces", elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Ventes, échanges, ventes, échanges, correspondance, clubs, messages personnels, etc, etc. Pour être sûre de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, ouvrant le 29 du mois à l'adresse suivante :
P R BANZZRI, 19, rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!
Nous pouvons entrer vidéo (VIO) connexe(s) dans le mintel (code 3615 INFO PR) une semaine avant la sortie du magazine vers le 20 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 20 du mois. Donc ce cas vous jugiez 20 francs en chèque, mandat ou timbres poste au lieu des cassettes et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!
Vous pouvez pour vous-mêmes, 56 heures sur 24, 7 jours sur 7. Vous annoncez sur le minitel en tapant 3615 code INFO PR, rubrique "écrire une PR". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas l'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PR, rubrique : "Lire les PR". Si tu vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous adressez 20 francs en chèque, mandat, timbres, à l'ordresse ci-dessus.

❑ Mega Drive : 2 jeux : Sonic 2 (50), Mega Lo Mania (100) F. Tél : 33-23-45-15
❑ Mega Drive : Jeu de Golden Soccer 70, 6 Cos, Autofocus : 110 F. Ou 300 F. les 4, ou dch. contre jeu Mega Drive. Tél : 87-38-24-87
❑ Mega Drive : Mulan 110 F. Sonic, Contorder Chevalier, Tél : 45-31-87-24
❑ Mega Drive : Jimmy Connors, Joe & Mac, Surfers de Time, Contact Cool. Tél : 60-28-28-38
❑ Mega Drive : Sonic 2 (50) F. Mario, Wiwi, Chaplin, Contact Cochon. Tél : 60-28-28-38
❑ Mega Drive : Jeu : Street Fighter II sur 8 Mo, à 300 F. Contacter Vincent, Prix à négocier. Tél : 60-28-28-38
❑ Mega Drive : Jeu : Sonic 2 (50) F. Mario, Wiwi, Chaplin, Contact Cochon. Prix à négocier. Tél : 60-28-28-38
❑ Mega Drive : Jeu : Sonic 2 (50) F. Mario, Wiwi, Chaplin, Contact Cochon. Prix à négocier. Tél : 60-28-28-38
❑ Mega Drive : Jeu : Sonic 2 (50) F. Mario, Wiwi, Chaplin, Contact Cochon. Prix à négocier. Tél : 60-28-28-38
❑ Mega Drive : Jeu : Street Fighter II sur 8 Mo, à 300 F. Contacter Vincent,

Screen: Super Nintendo Entertainment System

Screen: Super Nintendo Entertainment System

Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis.
Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo.
Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels . . . Un vrai régal pour les yeux !!!
Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.

Avec Tiny Toon Adventures, les programmeurs se sont vraiment surpassés.
Le dessin animé n'est pas loin !
92 %

BANDAI

Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI®
La passion des jeux

Pour tout renseignement sur les yeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 647755. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT.
© 1992 Nintendo® SNES® NES® GAME BOY the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a

COOL SPOT™
Virgin
SUR SNES
ET BIENTÔT DISPONIBLE
SUR GAME BOY™
LICENSED BY
Nintendo
COOL SPOT
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
Virgin
COOL!
DIS - 47, chemin des Bruyères
72 02 59 00 - Fax : (16) 72 02 59